# LODOSS magazine

Serie III

Anno IV
Luglio
4
5000
lire-mensile

D.ZONE

NEWS REVIEWS

**Recensioni:**

- Blue Gender
- Street Fighter Alpha
- Cowboy Bebop
- Dr. Slump e Arale
- Macross 2012
- Candidate for Goddess

All' Interno 166

# Alexander

## Cronache di guerra di Alessandro il Grande

Alexander © 1998 Alexander Production Committee, Samsung

# LODOSS Staff

**LODOSS 35- III serie n° 4**
**Pubblicazione mensile**
**Aut.442 del 12-4-1995 presso il Tribunale di Pavia**

**Editore:**
Rock'N'Comics Via C.Battisti 80, Pavia

**Direttore responsabile:**
Renzo Basora

**Direttore editoriale:**
Dario Vallati

**Redazione:**
Andrea Destro
Cristian Giorgi
Alessio Lotito
Fabrizio Francato
Alessandro Caputo
Marco Montericcio

**Direttrice Marketing:**
Stefania Gizzi

**Per la pubblicita':**
ROCK 'N'COMICS
tel.0382-538274

**Redazione:**
LODOSSmagazine via C. Battisti 80, 27100 Pavia,
tel.0382/538274
Www.rockncomics.it
E-Mail: rockncom@tin.it

**Fotolito:**
Typecolor, Milano

**Stampa:**
Eurostampa, Milano

# Sommario

2 **CREDITS**
3 **EDITORIALE**
4 **HOT LINE**
a cura della redazione
8 **MANGADOM**
a cura della redazione
11 **DOSSIER**
L'Europa Leggendaria
16 **ANIME MITO**
Dash Kappei
di Andrea Destro
21 **ANIMATION FANDOM**
22 Candidate For Goddess
24 Blue Gender
26 Street Fighter Alpha
28 Cowboy Bebop
30 Black Jack
31 Master Mosquiton
32 Manie Manie
33 **DZONE**
**CD News e Reviews**
di Alessandro Caputo
**GAMEPLAY**
di Andrea Destro
**DVD**
di Andrea Destro
38 Tony Wong
di Marco Montericcio
40 **FOCUS ON**
**FA Volume 5 (segue 4)**
a cura di Fabrizio Francato
43 **166**
di Marco Albiero

**Anime:** è la contrazione del termine "animation".
**Character Designer:** è colui che si occupa materialmente della realizzazione dei cells d'animazioni, delle immagini principali di ogni scena, ed è anche l'addetto al design dei personaggi principali e secondari.
**Cell:** un cell è un fotogramma di un cartone animato e corrisponde alla più piccola frazione di un anime.
**Intercalatori:** essi sono dei designers di bassa caratura che si occupano di disegnare i cell di passaggio che collegano quelli principali disegnati dal character designer o dai suoi assistenti più diretti.
**Manhwa:** in Giappone abbiamo i Manga, mentre ad Hong Kong ci sono i Manhwa. Sono il corrispettivo dei fumetti dagli occhi a mandorla.
**SD:** contrazione del termine Super Deformed, utilizzato per distinguere quei personaggini irreali e buffi che vengono utilizzati per fare ridere e divertire gli appassionati. Solitamente capita negli anime che i personaggi principali assumano strane pose e varino di dimensioni diventando le caricature buffe di sè stessi
**Storyboard:** quando vi pensa alla storia di un anime si prepara un libro in cui il regista stesso disegna per sommi capi i momenti salienti dell'anime.

# Pensieri sotto l'ombrellone

Cosa c'è di più bello di potersi leggere il nostro giornalino preferito sotto l'ombrellone, oppure comodamente stravaccati sui praticelli di qualche piscina? Nulla, penso! Ed è proprio per questo (oltre ovviamente al fatto che in ferie vorremmo andarci pure noi!!) che Lodoss esce per tutta l'estate, senza concedersi nemmeno quei pochi giorni all'anno durante i quali TUTTI staccano la spina per prendersi un po'di meritato relax. Ci fanno sgobbare e noi, sotto come dei muli, a spaccarci la schiena in quattro e a fonderci le orecchie agli auricolari dei cellulari pur di definire tutto il più in fretta possibile ed in maniera che non ci siano fraintendimenti. Ormai ho capito qual è l'unico vantaggio di avere molte persone che ti chiamano sul cellulare per lavoro... Che diventi un VERO esperto nel campo della telefonia fissa e mobile nonchè uno dei maggiori clienti delle aziende telefoniche più in voga.

Novità bollono nel pentolone per il mese di agosto e soprattutto per settembre, che vedrà, molto probabilmente, una nuova, seppur minima, mutazione grafica del giornale in direzione di una maggiore semplicità contenutistica ed una maggiore fruibilità da parte dei lettori. Siamo intenzionati a rendere Lodoss ancor più facile e rapida da consultare, ancor più densa di contenuti e notizie e ben strutturata.

In conclusione, però, pur in vista di mutamenti futuri, possiamo dirci finalmente soddisfatti, dati alla mano, del recente ritorno in libreria di Lodoss mag, argomento del quale per la prima volta parliamo in maniera "diretta": oltre ad un grosso numero di abbonamenti (che ci rende orgogliosi, questo va detto), stiamo notando anche una crescita nel numero di copie vendute presso i negozianti, segno che Lodoss piace sempre più e che molti appassionati lo stanno riscoprendo.

Accanto a Lodoss, anche tutti i prodotti RNC pare stiano vivendo un periodo fantastico: ACE Special sta esaurendo un po' dovunque (la tiratura è stata interamente bruciata ancora prima di distribuire il giornale), FA 4 è stato il più venduto della collana omonima mentre il 5 numero, in libreria in questi giorni, di certo lo seguirà a ruota... E fanno ben sperare gli appuntamenti "mangamadeinitaly" autunnali.

Rock'N'Comics World

*Ecco il nostro sito internet, a partire da oggi più presente e più collegato alla rivista che tenete tra le mani al fine di dare vita, prossimamente, ad un giornale che non sia solo informazione su carta, ma che possa avere anche una propria voce in rete. Presto troverete on line un servizio di aggiornamenti impeccabile ed una vastissima mole di nuovo materiale, per ora, comunque, esso può essere visitato e ben rapinato della vastissima mole di immagini che già contiene. Si va dagli hentai alle cover dei cartoni animati.*

http://www.rockncomics.it

**Per la vostra pubblicità su questo albo:**

Rock'n'Comics
V. Cesare Battisti, 80
27100 PAVIA

Tel e Fax
0382.538274

Presto disponibile il catalogo delle offerte pubblicitarie e delle promozioni. Chiamateci per saperne di più.

# Hotline

Dopo l'abbuffata di serie tv iniziate nel mese di aprile, le televisioni giapponesi sembrano non offrire più nulla di nuovo. Le novità arrivano invece dal mondo cinematografico, visto che sono tante le pellicole in programma per questa estate ed il prossimo autunno. Innanzitutto uscirà finalmente il tanto agognato film di ***Oh mia Dea!*** La storia sarà ambientata durante la stagione di fioritura dei ciliegi, e vedrà al centro dell'attenzione una nuova misteriosa ragazza che entrerà a far parte del circolo di motociclismo a cui appartiene **Keiichi**. Proprio durante una festa notturna con i membri dell'associazione, tutti i vetri delle finestre e delle bottiglie si rompono all'improvviso. Sarà colpa di **Belldandy**? Inoltre è previsto anche l'arrivo della quarta dea, **Peorth** (che per qualche imperscrutabile motivo in Italia è stata chiamata Peitho).

Al momento in cui leggerete questo articolo saranno già uscite nelle sale giapponesi le due importanti pellicole prodotte da Production I. G., ovvero ***Jin Roh*** e ***Blood***, di cui vi abbiamo accennato nei mesi scorsi.

Jin Roh, scritto da **Mamoru Oshii,** regista di ***Lamu'*** e ***Ghost in the Shell***, e diretto dall'esordiente **Hiroyuki Okiura**, è un film thriller dai risvolti politici e militari, e narra la storia di **Kazuki Fuse**, un soldato che non riesce ad impedire ad una terrorista di suicidarsi, e che dopo intreccia una relazione con la sorella di questa, fatto generato dai suoi sensi di colpa.

Blood invece è un film realizzato totalmente in computer grafica, ed è ambientato in un periodo appena antecedente alla guerra del Vietnam, in una base americana su terra giapponese. Qui vivono dei vampiri (da cui il titolo del film) mischiati ai normali esseri umani, ed una misteriosa organizzazione manda **Saya**, una mezzosangue delle due razze, a eliminarli. La ragazza è una abile spadaccina, ed è decisa a porre fine alla stirpe maledetta.

Sempre per questa estate è prevista finalmente l'uscita del film di ***Escaflowne***, le cui differenze con la serie appaiono sostanziali. Niente popolo di Zaibach, bensì quello del Drago Nero, in lotta per la conquista di Gaea, ed in antagonismo con quello del Drago Bianco, di cui fa parte **Van**. **Hitomi** invece non viene trasportata su questo mondo per errore, ma è lei stessa a decidere di volere sparire, nel pieno di una crisi esistenziale. Così una voce le parla, e le dice di poterla accontentare. La gente del Drago Nero inoltre cerca di mettere le mani sulla leggendaria armatura del drago, che si dice che in passato abbia portato il paese sull'orlo della rovina. Allo stesso modo, anche Van riesce ad accedere ad una di queste armature provenienti dal passato: l'Escaflowne.

Per tutti i fan di ***Pokemon,*** è in dirittura d'arrivo

**Tenku no Escaflowne** © Shoji Kawamori, Sunrise

AA! Megamisama © Kosuke Fujishima, Kodansha, KSS

# Hotline

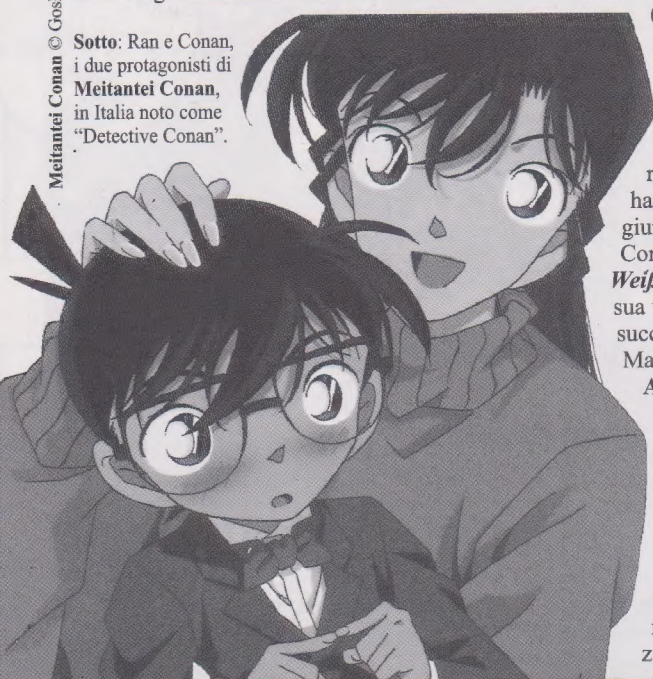
Pokémon © Nintendo, Game Freak, Creatures

anche il terzo film degli onnipresenti mostriciattoli tascabili, intitolato "l'imperatore della torre di cristallo". Al centro della vicenda c'è **Mi**, una ragazzina orfana, che vive isolata in una torre. Un giorno viene da lei uno strano pokemon di nome **Annon**, che la convince a farsi aiutare. Il mostriciattolo con i suoi poteri cristallizza la torre, e fa vivere Mi in un mondo di sogni, dove poter realizzare i propri desideri. Tra questi vi è quello di avere di nuovo una mamma, e Annon decide di rapire la madre di **Satoshi** (che caso!), conosciuto in Italia come **Ash**. Così ecco che il ragazzino scende in campo con l'inseparabile **Pikachu**, per riuscire a risolvere questa faccenda.

E' prevista inoltre una seconda avventura cinematografica di ***Cardcaptor Sakura***, che come il primo film sarà completamente distaccata dalla continuity della serie tv. L'animazione sarà curata dalla Mad House.

Nuove avventure sul grande schermo anche per ***Meitantei Conan*** (Detective Conan): mentre alla stazione di polizia i casi criminosi aumentano a dismisura, **Conan** e **Ran** incappano in un caso di omicidio e non possono essere aiutati. Che significherà la strana scritta "need not to know" trovata sul luogo del delitto?

Meitantei Conan © Gosho Aoyama, TMS, Shogakukan



**Sotto**: Ran e Conan, i due protagonisti di **Meitantei Conan**, in Italia noto come "Detective Conan".

Per le serie in OAV si segnala invece la prima uscita di ***Ex Driver*** , primo volume di una serie di 6, che si prefigge il compito di superare ***Taiho shichauzo!*** come dettagli nella rappresentazione di automobili. Anche qui i veicoli verranno guidati da delle ragazze, che si daranno del filo da torcere durante una corsa automobilistica.

Sono finalmente usciti anche i nuovi volumi degli oav di ***Jojo***, previsti in 7 uscite, che fungeranno da prologo per la serie realizzata precedentemente, e che vedeva la saga egizia (e conclusiva) della terza parte del manga al centro dell'attenzione. Questa volta quindi assisteremo ai combattimenti degli stand rappresentanti i tarocchi, anche se la storia verrà un po' ristretta.

Per il resto, il mercato home video ci presenta i seguiti di serie già iniziate, come ***Shin seiki GPX Cyber Formula SIN*** (Cyber Formula SIN, il gran premio del nuovo secolo), con la quinta uscita. Il character design è sempre basato sui disegni di **Mutsumi Inomata**.

Nuovo capitolo anche per ***Sakura Taisen***. Mentre in televisione impazza la serie tv, continua la miniserie oav "Todoro hana kenran" (lo splendido fiore tuonante), giunto alla terza uscita dei sei previsti.

Continua anche la serializzazioe degli oav di ***Weiß Kreuz***, seguito della popolare serie tv, a sua volta ispirata ad un gruppo di cantanti di successo, con "strafe", la seconda uscita.

Maggiori informazioni sui nuovi manga di **Akira Toriyama** e **Mitsuru Adachi**. ***Sand Land***, dell'autore di ***Dragon Ball***, è un manga dai toni vagamente fantasy ed ha come protagonista un demone chiamato **Belzebub**, che con la sua squadra composta da un centauro, un elfo ed un diavoletto, deve attraversare un grande deserto creato dall'ultima guerra fatta dagli umani. In questa terra l'acqua è talmente rara, da essere considerata il bene più prezioso, anche al di sopra di metalli di valore.

Amon-Devilman Mokushiroku © 2000, Dynamic Planning

L'autore di ***Touch*** con ***Itsumo Misora*** ci delizia invece con una nuova storia ambientata sempre nel contesto scolastico.
La protagonista è **Sakajo Misora** che fa il suo ingresso in scena con il volto bendato per una ferita. Ed è proprio il suo tipo di attività sportiva ad averle causato il livido, dato che pratica la kick-boxe!
Di certo un genere sportivo finora ignorato da Adachi, che abbassa anche l'età del personaggio principale a 13 anni.

CG

**Qui sopra:** finalmente sono disponibili i primi schizzi ufficiali della serie Amon-Devilman Mokushiroku.
Il nuovo anime riguardante Devilman e la sua avventura.

**Nella pagina**: a quanto pare Akira Fudo non sembra aver perduto la sua tenebrosa e raccapricciante risata. Ecco Amon-Devilman Mokushiroku

BENVENUTI

# MANGADOS

NEL MONDO DEI MANGA

## DYNAMIC MANGA

GO NAGAI & KEN ISHIKAWA

# GETTER ROBOT

## - SAGA -

La ***Dynamic Italia***, dopo averci presentato i primi episodi di "***Mazinsaga***" di **Go Nagai**, ci propone l'adattamento a fumetti di un altro lavoro del Maestro: "**Getter Robot Saga**". Questa volta, l'opera è nata da un'idea del "papà"di "Devilman" e, nella fattispecie, da **Ken Ishikawa**, un autore dal tratto graffiante e molto cinetico. Però, ciò che colpisce, come un fulmine a ciel sereno, il lettore non è il disegno con il quale l'opera ha preso vita su carta, bensì l'intreccio della trama intrisa di una buona dose di violenza. Vediamone i tratti salienti.

Mentre nel laboratorio di ricerche diretto dal Professor Saotome si sta svolgendo un delicatissimo esperimento sull'utilizzo dei fantomatici "Raggi Getter" (dei quali ormai siamo a conoscenza di ogni più piccolo segreto, sempre che abbiamo potuto seguire l'anime "Getter Robot-The Last Day", recentemente pubblicato dalla stessa Dynamic…), il potentissimo Popolo Hachu risorge dalle viscere del nostro pianeta, per rivendicarne il dominio. Per cercare di arginare l'incombente minaccia, lo scienziato (precedentemente nominato) inizia la selezione indetta al fine di trovare dei soggetti umani qualificati per diventare i piloti del robot di nuova generazione, nato dalla fusione di tre astronavette, il Getter Robot. Il primo uomo selezionato è il karateka ribelle Ryoma Nagare, colui che è destinato a divenire il capo carismatico della squadra nonchè il personaggio più amato della serie… Il manga si basa su atomosfere cupe e ricche di spargimenti di sangue, lontani anni luce dai cartoni che fino a qualche anno addietro abbiamo potuto vedere in televisione. La stessa caratterizzazione psicologica dei personaggi risulta differente. Se vogliamo trovare qualche punto di contatto con una delle produzioni animate dobbiamo riferirci, per l'ennesima volta, alla collana di O.A.V. "Getter Robot-The Last Day". L'opera si configura imperdibile per tutti gli amanti dei "robottoni" in generale e per chi è in attesa che venga pubblicato il manga di "Violence Jack" (come violenza siamo quasi sullo stesso piano…).

Getter Robot Saga © Go Nagai e Ken Ishikawa, Dynamic Planning

## News

Questo mese, più che parlarvi delle news più recenti che riguardano il panorama cartaceo italiano, abbiamo pensato di proporvi un breve sunto di quello che vi aspetta nei prossimi sei mesi.

La ***Star Comics*** punterà molto sugli autori che le hanno garantito il successo editoriale raggiunto con gli anni: **Tsukasa Hojo** (con il suo **Family Compo**), **Rumiko Takahashi** (con **Inuyasha**), **Masamune Shirow** (con **Manmachine Interface**), **Mitsuru Adachi** (con **Short Program 1&2**), **Yoshihiro Togashi** (con **Hunter X Hunter**), **Masami Kurumada** (con **Saint Seiya**).

La ***Planet Manga***, invece, punterà sui generi arricchendo il suo già ampio parco con titoli davvero interessanti, quali "**Generation Basket**" di **Hiroyuki Asada**, "**Nausicaa**" di **Hayao Miyazaki**, "**Mobile Suit Gundam 0079**" di **Kazuhisa Kondo** e "**Aqua Night**" di **Yukito Kishiro**.

La ***Play Press*** dopo la fortunata parentesi con "**Ranmaru XXX**" di **Haruka Inui** proporrà nel mercato italiano "**Vampire Princess Miyu**", la storia di un bellissima ragazza vampira cacciatrice di demoni.

La ***Comic Art*** dopo un breve periodo di pausa sta pensando di riproporsi alla grande per sostituire le serie che stanno per concludersi (leggasi "Noritaka"). I titoli che la precedente casa editrice ha opzionato in Giappone sono tantissimi e molti dei quali sono legati al genere sportivo. Presto ne sapremo di più.

Infine voci di corridoio dicono che l'***Ediperiodici*** dopo "**Samurai**" e "**Midnight Panther**" è in procinto di presentare un vero colossal del panorama nipponico: un vecchio e nuovo eroe tornerà (forse, incrociamo le dita...) ad appassionare migliaia di fans nostrani.

**Quando la storia diviene leggenda**

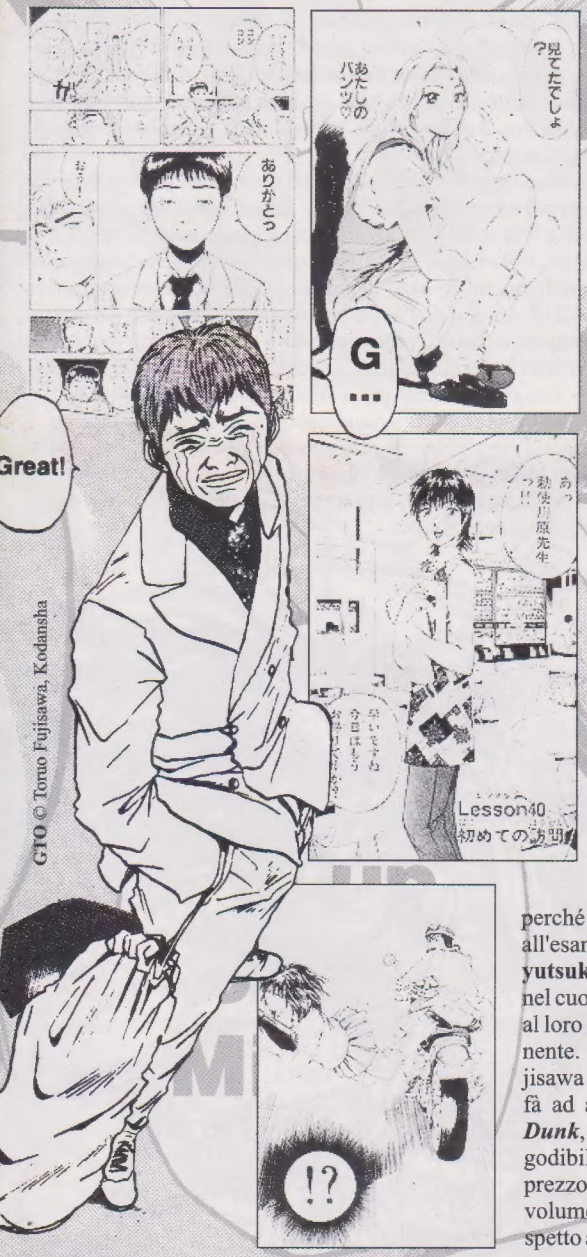
***Bronson*** e ***Kentaro Miura*** tornano a collaborare per offrirci un nuovo e spettacolare affresco storico, questa volta legato al mito di ***Gengis Khan*** e del suo successore ***Kublai Khan***. Come nel precedente *Japan,* siamo di fronte ad una porta in grado di collegare due epoche, e, più precisamente, il passato (quello legato alla conquista mongola) con il nostro tempo.

E' passato oltre un anno da quando ***Iba*** è scomparso lasciando la sua amata nella più completa disperazione. Infatti il giovane, partito alla ricerca della "via della seta", è stato catapultato nella Mongolia di Gengis Khan, il ***Re Lupo*** (da qui il titolo del fumetto). Entrando nello stesso portale anche ***Kyoko***, la fidanzata del protagonista, arriva nell'anno 1212, ritrovando l'uomo per cui aveva intrapreso il viaggio.

Il manga appare di buon livello qualitativo sia a livello di macrostoria sia sul piano prettamente artistico, conferendo all'opera quel senso di simbolico e di fascinoso che la rende interessante. Ogni particolare è studiato dagli autori per aumentare la grandezza della figura del "Re Lupo", vero fulcro carismatico del fumetto. La cura è quella utilizzata da Miura in "***Berserk***". Inoltre molta attenzione è riservata agli occhi dei protagonisti e, soprattutto, a quelli di Iba, fieri e decisi ma anche melanconici e dolci.

Il Re Lupo © Kentaro Miura. Bronson. Hakusensha. Planet Manga

# GTO




Recentemente, la casa editrice Kodansha ha inaugurato una nuova collana di fumetti, all'interno della quale vengono presentati in edizione bilingue (inglese e giapponese) i suoi titoli di maggiore successo. L'iniziativa si rivolge al mercato interno, in modo da fornire un incentivo allo studio della lingua inglese, ma è anche un'ottima opportunità per chi non mastica il giapponese di leggere fumetti ancora inediti nel nostro paese.

Tra i vari titoli proposti figura ***GTO***, acronimo che sta per ***Great Teacher Onizuka***, serie che sta godendo un forte seguito in patria, grazie anche alla relativa versione animata.

Disegnata da **Toru Fujisawa**, GTO narra le peripezie di **Eikichi Onizuka** uno studente universitario che a soli 22 anni decide di volere diventare un professore. Superficialmente sembrerebbe che il motivo di questa intenzione risieda in sostanza in: minigonne, loose socks e incontri con le studentesse dopo le lezioni. Infatti l'aspirante insegnante Onizuka vuole esercitare la sua professione in un liceo esclusivamente femminile!

In realtà, come dimostra anche il suo primo periodo di supplente tirocinante, prende molto a cuore i problemi delle sue allieve, anche se il suo modo di fare lascia molto perplessi i colleghi di lavoro. Eikichi non segue assolutamente le regole, e invece di comportarsi come ci si aspetterebbe da un insegnante, sembra più un teppista capitato per caso dietro la cattedra (se avete presente **Mitsuhashi** di ***Due come noi***, potete farvi un'idea del personaggio…).

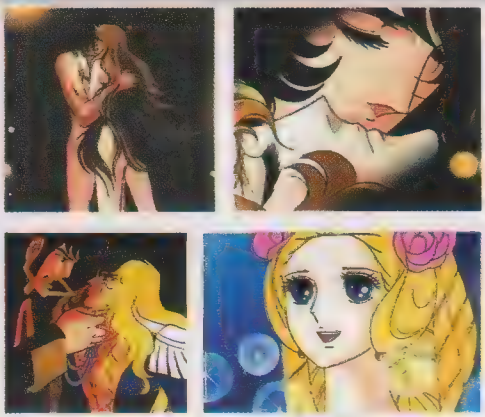
Dopo innumerevoli peripezie riesce finalmente a trovare una scuola che lo accetti (privata però, perché per quella pubblica si è dimenticato di partecipare all'esame), dove con la complicità della professoressa **Fuyutsuki**, anch'essa neoassunta, cercherà di fare breccia nel cuore dei suoi studenti, ribadendo però di volersi porre al loro stesso livello, e di non trattarli mai in modo supponente. Venendo al disegno, almeno all'inizio il tratto di Fujisawa non è nulla di speciale, e nella mimica facciale si rifà ad altri fumetti pieni di scavezzacollo, come ***Slam Dunk***, ed il già citato ***Due come noi***, ma risulta comunque godibile ed in costante miglioramento. Unico appunto al prezzo. Pur essendo nel classico formato *tankobon*, ogni volume viene a costare 950 Yen, quindi più del doppio rispetto al normale.

Un'idea platonica è il concetto immutabile che sta dietro ogni cosa e che ne costituisce il reticolo "ideologico principale". In questo modo se noi pensiamo ad un uomo oppure a mille uomini lo rapportiamo al concetto che nella nostra testa c'è di individuo... Ma se prendiamo in considerazione gli anime, quale concetto, quale "idea" andiamo a ripescare? Quella di opera disegnata prodotta al fine di divertire e di passatempo... Beh, in questo caso quelli che noi definiamo "Anime Storici", quei cartoni animati che sviluppano tematiche riprese in qualche modo dai capitoli dei nostri libri di storia e le sviluppano grazie a rappresentazioni "fuori dal consueto", vanno un po' oltre l' "idea" stessa di cartone ed il motivo per il quale esso esiste.
Gli Anime Storici che incontriamo oggi sono legati alla mitologia ed ai racconti di personaggi che hanno calcato i palcoscenici di tutta Europa in epoche e situazioni molto differenti, ripresi da animatori giapponesi che negli anni ne hanno narrato le gesta ottenendo grandi successi, ma anche di tanto in tanto cocenti delusioni.
Quali sono le opere più rappresentative di questo filone che sta vivendo negli ultimi anni un'incredibile esplosione che ha visto uscire prodotti molto popolari e non solo "europei" come quelli di cui parleremo oggi.
Partiamo alla volta della Grecia del mito...

# L'EUROPA LEGGENDARIA

Arion © Yoshikazu Yasuhiko, THMS, 1998 Yamato Srl

Nel corso degli anni gli animatori giapponesi si sono interessati diverse volte alla storia occidentale, fornendo prodotti di qualità altalenante. Infatti al fianco di opere come **Arion** (di cui vedete qui sopra la cover Yamato Video), **Versailles no Bara** (illustrazione in alto a destra nell'altra pagina) e il recentissimo **Alexander** abbiamo tutta una serie di titoli di minor rilievo artistico. Uno dei periodi storici più sfruttati negli anime nipponici è quello relativo alla "Rivoluzione Francese". Infatti molti sono i cartoni animati che cercano di ripercorrere e riraccontare momenti salienti della stessa oppure di focalizzare l'attenzione dello spettatore su alcuni particolari, quali possono essere le differenze di classe piuttosto che gli intrighi di palazzo e le storie d'amor cortese. Degni di essere citati in questa categoria sono, in ordine cronologico, "La



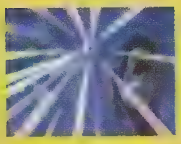
**Seine no Hoshi**", "**Paris no Isabelle**" e il famosissimo "**Versailles no bara**", in Italia *Lady Oscar*.
Il primo, del 1975, narra le vicende di Simone, la figlia del re d'Austria e di una cantante dell'Operà de Paris. La giovane, costretta dalle circostanze (inconsapevole dei suoi regali natali) a vivere in una povera famiglia di umili fiorai, viene riconosciuta da un vecchio nobile, che decide di proteggerla ed insegnarle tutte le buone maniere che spettano a una fanciulla del suo rango. Inoltre il figlio del Conte de Voudrel (questo è il nome del mecenate di cui sopra) è in realtà il paladino dei Poveri, altresì detto **Il Tulipano Nero**.
Insieme alla Stella della Senna, questi cercherà di riportare un po' di pace e tranquillità in una Parigi afflitta da mille problemi, tra i quali una rivoluzione imminente (e scusate se è poco!!).
Nel finale i due giovani lasceranno la loro terra natia per raggiungere l'Austria, insieme ai figli della regina Maria Antonietta, sorellastra della protagonista, prima della decapitazione dei reali.

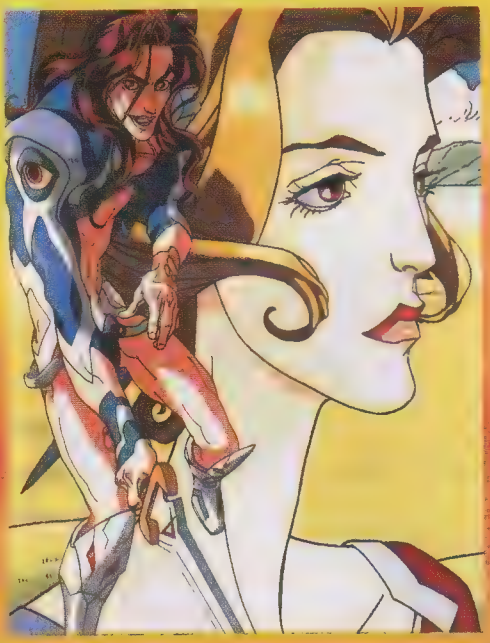
**Lady Oscar** © 1978, Shingo Araki e Michi Himeno, TMS

In "**Isabelle de Paris**", invece, un cartone del 1979, una giovane e frivole nobile si trova coinvolta nel dramma della Rivoluzione Francese. Dopo aver sostenuto i principi della propria classe nobiliare, comprenderà a sue spese di aver vissuto nascondendo la dura realtà quotidiana nella quale sono immersi i popolani. Nell'ultimo episodio, quando le guardie reali le chiedono di identificarsi, la giovane protagonista risponderà "Isabelle de Paris", frase emblematica e densa di profondi significati.

Di **Lady Oscar**, infine, non vi è nulla da aggiungere se non tutto quello che le riviste ufficiali e le fanzine hanno già detto e ridetto. L'unico fattore da ricordare oggi è l'ambientazione della storia, narrata attraverso gli occhi della popolazione francese, ed il divario che vi era tra di essa e la nobiltà. Lady Oscar, infatti, è soprattutto un vero racconto storico.

# ALEXANDER



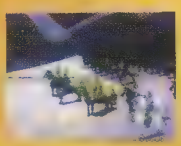


Disegnato da Peter Chung, famoso per essere il designer che ha dato un volto a Aeon Flux, altro anime popolare in Italia perché trasmesso su MTV nei medesimi mesi di trasmissione di Alexander, tale anime rappresenta la summa di quello che negli ultimi mesi sembra essere la tendenza più in voga negli anime: riprendere mitologie e leggende del mondo antico e farle rivivere grazie a stravaganti e spesso desuete rappresentazioni cartoonistiche. Andiamo quindi in Grecia e prepariamoci ad assistere impotenti a quello che la storia ricorda come il periodo di maggior potenza bellico-militare di questo paese, oggi sorretto economicamente quasi del tutto dal turismo che lo invade alla ricerca di pace e "rovine" da visitare.

Se aprissimo un libro di storia alla pagina relativa leggeremmo che se fu solo al momento dell'effettiva ascesa al trono di Fillippo II (382-336) che la Macedonia (la parte settentrionale dell'odierna Grecia) ottenne il controllo dell'intero territorio ellenico, questa regione ebbe la fortuna di vivere un momento di fioritura incredibile che si materializzò nel governo di uomini del calibro di Alessandro I, Filleleno e Archelao).

Macedonia 356 a.c Olimpiade consorte di Filippo II dopo un travagliato parto da alla luce l'erede al trono: Alessandro, che secondo una misteriosa profezia sarà destinato a diventare il conquistatore e distruttore del mondo.

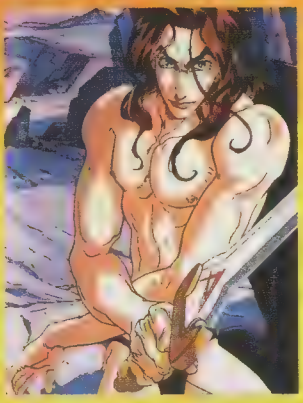
Allevato dal filosofo Aristotele, Alessandro è un



teorico dello scontro: in lui vive la quiete e la ponderatezza che saranno poi armi dei maggiori condottieri romani, e la ferocia che distinguerà negli anni a venire gli eserciti del Khan, che verserà il sangue di interi eserciti a qualche migliaio di chilometri di distanza, nelle sconfinate e lunari pianure cinesi, qualche migliaio di anni più tardi.

Riassumendo si può dire che questa serie tv è veramente un piccolo gioiellino, un anime che non deve assolutamente mancare nella collezione di ogni appassionato di animazione giapponese che sia degno di questo nome, ma non solo, le animazioni sono davvero ben fatte, per non parlare poi della caratterizzazione fisica e psicologica di ogni singolo personaggio. Unica pecca forse sta nel fatto che le ambientazioni siano piuttosto inconsuete per un anime ambientato prima di Cristo, voglio dire: carrarmati meccanici e tizi volanti poco si addicono alle scarse innovazioni tecnologiche che la scienza e gli studiosi storici consentono alla Grecia di possedere in quegli anni; ma considerando che l'opera non è tratta dalla biografia effettiva di Alessandro il grande, quella che il mondo degli storiografi ha "vidimato ed accettato" ma da un romanzo collaterale scritto da ***Hiroshi Aramata*** (*haruki novel*) ci si può tranquillamente passar sopra.

Alla base della storia di Alexander c'è però un elemento mistico dal grande potere: il Solido platonico. L'oggetto in grado di donare a chi lo possiede tutte le conoscenze del mondo reale e di quello immateriale. Ponte tra il metafisico ed il fisico, esso rappresenta la chiave di volta tra il bene ed il male e verrà rievocato inconsapevolmente dallo stesso Alexander, nello scontro di Gaugamela con il reggente di Persia Dario, che avrà la peggio.



# DASH KAPPEI

## NOBORU ROKUDA

INTRODUZIONE:

*"Io detesto i disegni a fiorellini, o a fragoline, e anche pizzi e merletti! E lei, Professore?!*
*Eh già, le ragazze dovrebbero sempre portare biancheria candida e purissima...".*

Queste parole danno l'incipit ad una delle serie più divertenti e dissacranti che gli animatori giapponesi abbiano mai portato sul piccolo schermo. Naturalmente sto parlando di "***Dash! Kappei***", meglio conosciuto nel nostro paese come "***Gigi, la Trottola***". L'anime ricco di divertenti scenette ai limiti del paradossale e del surreale, si segnala per la forte componente umoristica in grado di appassionare in pochi minuti qualunque spettatore. Infatti è impossibile resistere alla carica esplosiva di ***Kappei Sakamoto*** (**Gigi Sullivan**), un vero asso dello sport, ma anche un "collezionista" impenitente di "*mutandine bianche*" (peggio dell'*Happosai* di **Ranma ½**...).
Nei sessantadue episodi di cui si compone la serie siamo di fronte ad un vero campionario di trovate che definire esilaranti appare troppo riduttivo. Nessun anime, infatti, ha saputo trasmettere la stessa carica, come è riuscito a fare l'opera prima di ***Noboru Rokuda***.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

La serie nasce in seguito al successo raggiunto dal fumetto di un giovane mangaka alle prime armi, Noboru Rokuda (in seguito bisserà il successo di questo anime con il successivo, "**F**", in Italia "*Motori in Pista*", la storia di uno spericolato quanto bravo pilota di formula uno, Gunma Akagi o Patrick Ross che dir si voglia, che riesce a scalare le vette mondiali dell'automobilismo). Iniziato a partire dal 4 Ottobre del 1981, "**Dash! Kappei**" è proseguito

Dash Kappei! © Noboru Rokuda, Kodansha

ininterrottamente per sessantadue settimane, ottenendo interessanti indici di ascolto. Le avventure del piccolo **Kappei** appassionano talmente il pubblico che continua a seguirlo sia nella versione cartacea sia in quella televisiva, nell'incessante attesa di vedere quale "colpo segreto o magico" venga utilizzato dal protagonista per diventare il numero uno in tutti gli sport. Infatti non vi è disciplina nella quale il bassissimo personaggio non riesca a sfondare e a stravolgere grazie ai suoi colpi di genio.
La realizzazione tecnica degli episodi risente un pò il peso degli anni in cui è stata realizzata, ovvero i primissimi anni ottanta, e, pertanto, appare poco fluida e, al giorno d'oggi, un pò compassata. Nonostante questo anche gli appassionati nostrani non smettono di seguirla e di apprezzarla.
Il manga di Noboru Rokuda (pubblicato in questi mesi anche in Italia dalla nostrana Star Comics), presenta un tratto abbastanza grezzo ed approssimativo nei primi volumetti. Questo lo si può benissimo comprendere per il fatto che l'autore è ancora giovane ed inesperto, come lo era lo stesso *Izumi Matsumoto* all'inizio dell'avventura del suo "*Kimagure Orange Road*" (non ditemi che le prime pagine erano anche lontanamente vicine alla raffinatezza degli ultimi volumetti…). Con il trascorrere degli episodi, il disegno migliora abbastanza sensibilmente, diventando molto più curato e preciso. Una delle particolarità più interessanti del mangaka è la capacità di far cambiare in maniera repentina lo sguardo del protagonista, che passa da sguardi completamente assenti e strani a quelli più seri e posati (particolare di peso perchè ha contribuito al successo della versione animata).

LA TRAMA:
***Kappei Sakamoto*** è un ragazzo dalla statura molto bassa. Nonostante ciò possiede un'agilità ed una rapidità di movimenti davvero impressionante. Queste sue capacità vengono notate dal capitano della squadra di basket del liceo ***Seirin***, che vuole testare immediatamente la sua possibile attitudine per la pallacanestro. Naturalmente il ragazzino non conosce nemmeno una regola del gioco e, durante una partita d'allenamento contro una squadra avversaria, ne combina di tutti i colori. Per fortuna il suo talento innato per lo sport gli fa superare molto velocemente ogni difficoltà. Purtroppo (bè, dipende dalla filosofia di vita di ciascuno…) al protagonista non interessa per nulla il basket, ma solo le"*mutandine*" bianche dell'allenatrice prima e dell'assistente, nonchè compagna di scuola, ***Akane*** (**Anna**) poi. Con il passare degli episodi, Kappei praticherà diversi sport, nei quali primeggerà senza troppe difficoltà. Diventerà un campione di ping pong, di scherma, etc. oltre a far vincere alla squadra della sua scuola il campionato di basket. Lo sport, per il protago-

nista, non è altro che un passatempo grazie al quale riesce sia a farsi notare dalla ragazza di cui è innamorato sia a diventare famoso. Questo Akane lo capirà e cercherà di farlo cambiare (riuscendovi…).
Il finale è quanto di più strano, improvviso e bizzarro un autore possa immaginarsi. Infatti dopo aver salvato dal fallimento, per i molti debiti fatti, la sua scuola, Kappei deciderà di lasciare l'attività sportiva per fidanzarsi ufficialmente con la sua "Anna". Il tutto viene coronato da un pioggia di "mutandine" bianche, lanciate da un elicottero in suo onore.

I PERSONAGGI:
*Kappei Sakamoto*: è il protagonista indiscusso del cartone animato (e del relativo manga). Ha una statura molto bassa, ma è dotato di un'agilità e di un talento naturale per ogni sport, grazie agli "amorevoli" addestramenti del nonno. Ha una vera passione per le mutandine bianche, che rappresentano una sua fonte d'energia inesauribile. Vi ricordate quante volte è uscito da una situazione disperata sbirciando sotto la gonna di Akane? In Italia è stato chiamato Gigi Sullivan.
*Akane*: è la bella della storia. Porta le famose "mutandine bianche" e si innamora del protagonista. Dolce e sensibile cercherà di far maturare Kappei, in ogni maniera. Nel nostro paese è Anna.
*Natsu*: è l'allenatrice della squadra di basket del liceo Seirin. Bella e dal carattere un po' particolare, rimarrà affascinata da un suo allievo con il quale si metterà alla fine della serie. In televisione è Gloria.
*Tachibana*: è il capitano della squadra di pallacanestro della scuola. Con il passare degli episodi diventerà il miglior amico di Kappei, che lo trascinerà in grandi avventure, ma, soprattutto in grossi guai.... Nell'adattamento televisivo era Thomas.

CURIOSITA':
La serie è opera della ***Tatsunoko Production***, la ditta giapponese che alla fine degli anni settanta e all'inizio di quelli ottanta ha riscosso un grandissimo successo per l'ideazione della saga delle "**Time Bokan**". Nel cartone animato "Dash! Kappei", vi sono molti riferimenti alle serie precedenti, sempre prodotte dalla medesima casa. Infatti non è difficile riconoscere **Kyashan** e **Flander** (da "*Shinzo Ningen Cashern*"), **Captain Harlock** dall'omonima serie, il ro-

bot **Daitarn III**, e molti altri. Inoltre abbiamo un'altra citazione molto appariscente all'interno dell'anime: sto parlando di quella relativa all'epopea di "**Star Wars**" (*Lord Darth Vader* è uno dei più gettonati!!).
Le precedenti citazioni aumentano sia il legame della Tatsunoko con le sue produzioni sia regalano agli appassionati la possibilità di rivedere i loro vecchi beniamini (in nuove e strampalate versioni...).

CONCLUSIONI:
"Dash! Kappei" è una serie molto divertente, che basa sulle situazioni paradossali e ai limiti del buon senso l'intero intreccio narrativo. Pertanto non dovete aspettarvi nulla di trascendentale, ma in grado di regalarvi qualche momento di spassoso divertimento (in altre parole si ride a crepapelle!!). Per quanto riguarda l'aspetto più propriamente tecnico, la serie, essendo piuttosto datata, risente delle pecche relative a una qualsiasi serie televisiva del periodo, nella quale si puntava di più sulla trama che sull'impatto e la perfezione visiva (si risparmiava un pò sulle animazioni).
La ***Star Comics*** si è decisa, dopo anni di attesa da parte degli appassionati nostrani, a proporre l'inedita versione cartacea. Come precedentemente sottolineato, i primi volumetti non appaiono di gran livello qualitativo, ma con il proseguire delle tavole possiamo notare un netto miglioramento ed una evoluzione di grandi proporzioni. Pertanto non disperatevi troppo!!

**Nella pagina:** potete vedere alcune immagini tratte dalla serie animata di Gigi la Trottola e dal manga. In particolare sopra vedete la cover del secondo volume italiano.

CHIAMACI SUBITO! RICHIEDI GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO!

# STINGERS

Km 1.522

ARTICOLI IN RESINA
A PARTIRE DA
L. 33.000

ASTRONAVI
GETTA ROBOT

ASTRONAVI
SPACE ROBOT

MAZINGA Z
2° VERSIONE

GETTA ROBOT

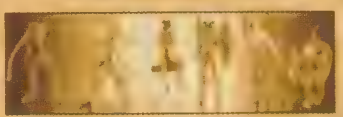
DAI CAST: GOLDRAKE ED ALTRI ANCORA!

## NIENTE E NESSUNO CI SPAVENTA!

VISITATE NUMEROSI IL NOSTRO INDIRIZZO INTERNET:
HTTP://UTENTI.TRIPOD.IT/STINGERS

## IMPORT & EXPORT

GADGETTISTICA:



DEVILMAN

JOJO

GRANDE MAZINGA

MINKI MOMO

LAMU'

VENDITA PER CORRISPONDENZA VIA INTERNET E TELEFONICA.
OLTRE ALLE OFFERTE PRESENTI NEL CATALOGO, LAVORIAMO SU ORDINAZIONE.
DA NOI TROVERETE CIO' CHE AVETE SEMPRE VOLUTO E CHE NESSUNO VI HA MAI FORNITO!

TUTTE LE IMMAGINI SONO COPERTE DAL COPYRIGHT DEI RISPETTIVI BENEFICIARI.

Sede legale: Via Chiarini, 2 - 50141 Firenze Tel/Fax 055/454269 o 055/453307 http://utenti.tripod.it/stingers
Per raggiungerci in ogni momento: 0339/3652612 o 0339/7295082 E-mail: stingers@lycosmail.com

# Animation FANDOM

## News dal mondo dell'Ani

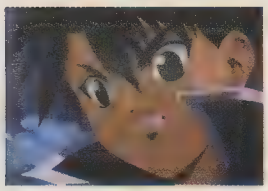
Questo mese ci sono delle importantissime novità, che riguardano il mondo dell'animazione italiano. Infatti tutti gli appassionati di vecchia data saranno ben lieti di sapere che la ***Dynamic Italia*** sta per lanciarsi alla grande nel mercato dei ***DVD***. Infatti dopo le polemiche sull'aquisizione dei diritti, scaturite in questi giorni (siamo alla fine di maggio), la sopracitata ditta ha pensato di affrettare i tempi e di proporre alcuni interessanti titoli per il "formato del nuovo millennio". Tra le prime produzioni che vedranno la luce sul supporto DVD vi saranno sia le relative riduzioni cinematografiche sia quelle televisive di tutti gli eroi creati dal Maestro ***Go Nagai*** negli anni Settanta. Vedranno, così, la luce i vari ***Mazinger***, ***Grendizer***, ***Getter Robot***, ***Jeeg*** e ***Devilman***, tutti in versione rigorosamente completa e rimasterizzata.

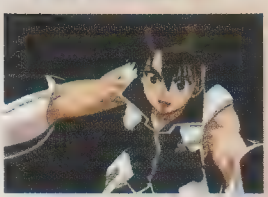
La medesima casa editrice pubblicherà anche una nuova serie televisiva, quella di "***Trigun***". Le vicende sono ambientate in un prossimo futuro, nelle quali vive e combatte uno pseudo giustiziere armato del "fedelissimo" fucile (sarebbe una pistola, però…).

Finalmente vi posso annunciare che la ditta che proporrà nel circuito delle edicole, l'anime de "***I Cavalieri dello Zodiaco***" è la ***De Agostini***, che, come al solito, la raccoglierà in due puntate a cassetta, per un totale di cinquantasette uscite. Voci di corridoio danno per certa l'acquisizione e la relativa distribuzione dei film cinematografici dedicati al cartone animato di "***Meitantei Conan***", da noi meglio conosciuto come "***Detective Conan***" (il cui manga viene serializzato mensilmente dalla **Comic Art**). Presto ne potremo sapere di più. Arrivederci alla prossima (sperando che il sole estivo non turbi le nostre menti…).

Cowboy Bebop © 1998, Sunrise

# CANDIDATE FOR GODDESS





Candidate for Goddess © 2000, Shin'ichi Tamaoka

**Nella pagina:** immagini della serie Candidate for Goddess, ultima novità del mercato giapponese.

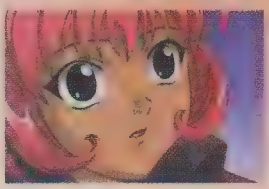
Una delle prime serie iniziate con l'anno 2000 è ***Megami Kohosei*** (il cadetto della Dea), meglio conosciuto attraverso il suo sottotitolo inglese ***The Candidate for Goddess***.

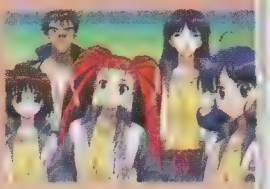
Le vicende sono ambientate nell'anno 4084, quando di tutti i pianeti colonizzati dall'umanità rimane solo **Zion**, mentre tutti gli altri sono stati distrutti da dei misteriosi esseri alieni chiamati **Victims**.

Per proteggere Zion vengono costruiti cinque enormi automi dalle fattezze femminili, denominati **Ingrid**, alla cui guida stanno dei piloti accuratamente selezionati, e che devono corrispondere a dei precisi parametri per poterli pilotare. Ogni robot ha anche un addetto alla manutenzione fisso.

Tra gli aspiranti piloti c'è **Zero En'na**, candidato numero 88 alla guida degli Ingrid, che sogna di potere comandare un giorno quella che lui chiama Dea Bianca, il più potente dei robot che difendono Zion. Arrivato sulla stazione orbitale **GOA** (Goddess Operator Academy) fa subito la conoscenza di altri cadetti, ed assiste all'arrivo alla base delle cinque divinità meccaniche, ognuna di un colore diverso. Tra queste c'è ovviamente anche la bianca, che porta il nome di **Ernn Laties**, ed è pilotata da una ragazza: **Teela Zain Elmes**. Il gruppo è qui per una riunione, ma **Leena Fujimura**, addetta alla manutenzione della Ingrid Eeva Leena fa notare al pilota **Gareas** che il suo robot sembrava avere dei problemi in battaglia, ed era meglio revisionarlo.

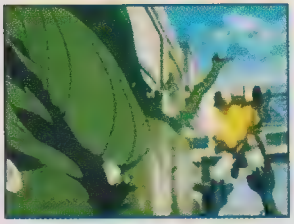
Mentre è rimasta la sola Leena nell'hangar, Zero si intrufola per potere da vicino le dee, soprattutto la sua adorata divinità bianca, ma quando scorge la Eeva Leena, si accorge che ha aperto gli occhi alla sua presenza, così si avvicina incuriosito. Un allarme segnala a Leena che qualcuno si è avvicinato all'Ingrid, e così porta la sua piattaforma all'altezza della cabina di pilotaggio, ma vi trova Zero, che accidentalmente varca la parete liquida che lo





separa dai comandi, ed entra nell'abitacolo.
La ragazza dà subito l'allarme generale, perché le Ingrid sono strettamente sintonizzate con i loro piloti esclusivi, e l'inserimento di una persona diversa può portarla alla morte. Ma nell'abitacolo Zero ha perso conoscenza, ed in uno stato di dormiveglia scorge una bellissima ragazza dai lunghi capelli, che gli dice di cercarla.
Intanto Leena e Gareas cercano di estrarre il ragazzo dall'abitacolo, ma i due notano con sconcerto che il livello di connessione sta diventando altissimo, e che se dovesse aumentare ancora non riusciranno più a farlo uscire dalla Ingrid. Contemporaneamente Zero ha la visione di un pianeta azzurro che esplode, in compagnia della ragazza apparsagli prima. Improvvisamente la base viene attaccata da un gruppo di Victims, e come le altre dee entrano in azione, anche la Eeva Leena comincia a muoversi. Al suo interno Zero si sveglia, e vede direttamente con gli occhi del robot. Improvvisamente si ricorda di quando aveva giurato alla propria madre malata che sarebbe tornato a casa solo dopo essere diventato un pilota, ma quella che lui voleva guidare era la Dea Bianca!
Di punto in bianco la connessione tra il ragazzo e l'Ingrid cede, e Leena ne approfitta per espellere l'abitacolo dall'automa. Gareas riprende il controllo del suo robot, ed esce a raggiungere i compagni. *Megami Kohosei* riporta alla ribalta il tema dei robot giganti, che stanno vivendo un vero e proprio revival in Giappone, ma unisce una concezione alla ***Evangelion*** allo sviluppo dei giganteschi automi.
Il design dei meka è indubbiamente originale (con forse qualche influenza di ***Five Star Stories***) ed è una scommessa puntare su dei robot dalle fattezze femminili, guidati però quasi tutti da uomini. Il character design di **Shin'ichi Tamaoka** invece non presenta nulla di nuovo, concentrandosi sull'aspetto affascinante dei candidati, quasi per compiacere il pubblico femminile (cosa che si era già vista con ***Gundam Wing***). In conclusione, una serie che parte con un buono spunto iniziale, e che continueremo a seguire con interesse.

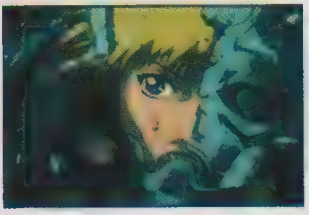
# BLUE

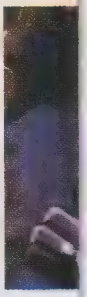


***Blue Gender***, di **Ryosuke Takahashi** (già noto per "*Sokokihei Votoms*"), è una serie che riesce in un compito difficilissimo: interessare lo spettatore muovendo da premesse di cui si è già ampiamente fatto uso tanto da renderle trite e ritrite; in questo caso, tutto ruota (almeno apparentemente) attorno ad una guerra condotta contro una razza di mostri insettoidi, presenti nelle storie di fantascienza come minimo dagli anni '50, quando si chiamavano *B.E.M.* (cioè bug eye monsters, mostri dagli occhi di insetto) ed erano protagonisti di centinaia di B-movie, e da poco tornati alla ribalta con *Starship Troopers*.

Il protagonista, **Yuji Kaidou**, colpito da una malattia incurabile all'inizio del ventunesimo secolo (fino all'anno scorso, il futuro; il fatto che questa serie sia iniziata nel 1999 la rende poco lungimirante…), viene ibernato in attesa che l'umanità scopra il modo per curarlo; purtroppo per lui, il suo "sonno" dura solo una ventina d'anni ed il risveglio non è certo dei migliori. Appena… alzato, infatti, si ritroverà in un mondo dominato da insetti giganteschi, chiamati Blue, creati da un esperimento genetico non proprio andato a buon fine. Yuji farà subito la conoscenza di Marlene Angel, soldatessa con la missione di svegliare il nostro dalla sua ibernazione e portarlo su "Terra 2", stazione spaziale sulla quale si sono rifugiati (non tutti) gli esseri umani sopravvissuti all'invasione dei Blue. Pare infatti che i geni degli umani addormentatisi prima della guerra contro i mostri siano molto utili, ma ancora non ci è dato a sapere a cosa.

Il destino vuole che un attacco degli insettacci distrugga la base di lancio per lo shuttle diretto a Terra 2, lasciando così in grave difficoltà Yuji e Marlene, a cui non resta che intraprendere un lungo viaggio verso un'altra base di lancio in compagnia di Joey e Robert, anch'essi sopravvissuti all'attacco dei Blue. Durante il cammino saranno m lteplici gli scontri con i mostri, così che Yuji deciderà di addestrarsi insieme ai suoi compagni d'avventura e di apprendere le loro tecniche di guerra. Successivamente, la compagnia incontrerà una comunità di sopravvissuti la cui ben poco calorosa accoglienza ci offre qualche delucidazione sui rapporti non proprio idilliaci fra chi è potuto partire per la stazione spaziale e chi è rimasto (meglio: è stato lasciato) sulla Terra. Del resto, voi cosa direste se i vostri amici si mettessero al sicuro lasciandovi in balìa di una razza di insetti giganti? Come se non bastasse, l'ennesimo scontro con i Blue porrà fine alle vite di Robert e



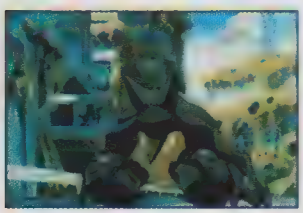


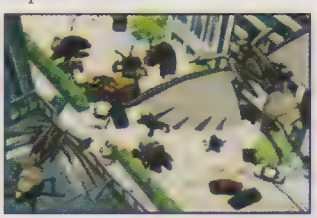
**Blue Gender** © 1999, Ryosuke Takahashi, Sunrise

# GENDER



Joey. Questa la storia fino ad oggi.
Soprattutto per l'elevato numero di combattimenti e per la crudezza delle scene, *Blue Gender* potrebbe sembrare una serie tutta azione, con un'elevata componente di adrenalina ma senza abbastanza momenti per fermarsi a riflettere; non è così. L'obbiettivo, più che sui mecha, è sicuramente puntato sulle innumerevoli sfaccettature dell'animo umano, mostrateci in tutta la loro poliedricità attraverso i comportamenti dei vari personaggi; l'interazione fra questi ultimi, poi, contribuirà a farli crescere e cambiare. Yuji, una volta superato lo shock iniziale dovuto al risveglio in un mondo che non è più il suo, sarà portato a compiere importanti riflessioni su quello che è il senso della vita (non dimentichiamoci che è ancora un malato terminale e che sta per morire), mentre Marlene, dal canto suo, dopo aver incontrato il ragazzo comincerà a vedere sotto una nuova luce il suo ruolo di donna-guerriera. In più, episodio dopo episodio, pare che fra i due cominci a nascere qualcosa, ma probabilmente bisognerà aspettare la fine della storia per averne conferma.
In effetti, Ryosuke Takahashi sembra aver relegato piuttosto in secondo piano l'attenzione per i mezzi meccanici e robotici che l'aveva portato al successo già ai tempi di "*Votoms*".





**Nella pagina**: eccovi alcuni fotogrammi della serie ed una bella illustrazione che ritrae i due protagonisti di questo anime.

# Animation FANDOM

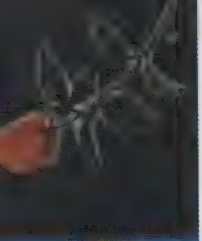
Ultimi aggiornamenti sulla versione animata di **Street Fighter Zero**. In teoria la prima puntata di questa miniserie in due OAV *avrebbe dovuto* uscire (notare il condizionale!) il 22 Dicembre del 1999, in coincidenza col 10° anniversario della creazione dell'indimenticato **Street Fighter II**. Purtroppo, rimanda che ti rimanda, il 1° episodio è uscito in Giappone solo a fine Maggio. Il secondo dovrebbe uscire (altro condizionale...) a due mesi di distanza, ma personalmente non ci metterei la mano sul fuoco...

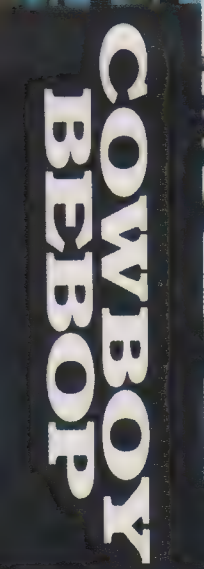
Come annunciato dalla Capcom, la storia è ispirata ai capitoli videoludici della serie **Zero** (in occidente **Alpha**) di **Street Fighter**, ovvero al periodo in cui Ryu, Ken e compagni sono ancora giovani e alle prime armi. Non è difficile intuire dietro questa scelta la volontà di strizzare l'occhio al pubblico più giovane. Decisione che in passato aveva già comportato il ringiovanimento e i ritocchi nel "look" dei celebri personaggi per la serie televisiva **Street Fighter II Victory**.

La storia è presto detta. Tutto si svolge nella città di **Kabuki Town**, dove il professor **Sadler** (personaggio ideato appositamente per l'OAV) organizza un Grande Torneo di Arti Marziali. Nella città vive **Ryu**, allievo assieme a **Ken** del maestro **Gouken**. Quando le vicende hanno inizio Gouken è morto da poco (lo vediamo solo in alcuni flashback) e Ken ha lasciato la città. Ryu nasconde un terribile segreto: se nel corso di un combattimento supera un particolare punto critico cade preda del **"Satsui no Hado"**, l'Hado Omicida. In questa circostanza si trasforma in **Evil Ryu** e combatte esclusivamente per uccidere e distruggere, senza pietà neppure per gli amici. A causa di questa terribile trasformazione Ryu si convince che è meglio non partecipare al torneo. A questo punto intervengono nuovi personaggi. Innanzitutto il piccolo **Shun**, un bambino venuto dal Brasile che sostiene di essere fratello del protagonista. Altri personaggi di spicco sono **Sakura** e **Chun-Li**. Sakura è una studentessa affascinata da Ryu (diciamo pure che si è presa una bella cotta!) e che combatte per emularlo e per farsi notare da lui. **Chun-Li**, invece, è un'agente dell'Interpol sulle piste di una pericolosa organizzazione di terroristi e spacciatori: la **Shadow-Law** (e con questo la storia rischia di sbilanciarsi pericolosamente sul "già visto"...) Preoccupato per i problemi di Ryu, Ken torna dall'amico. Grazie all'influenza di Ken e del piccolo Shun Ryu sembra riacquistare la piena capacità di controllo, ma la sua partecipazione al torneo è ancora incerta. Al torneo, frattanto, si presentano molti forti combattenti, tra cui **Dan**, il fascinoso **Balrog**, la misteriosa **Rose** e i colossali **Zangief** e **Rosanoff**. Il professor **Sadler**, intanto, trama qualcosa col misterioso capo della **Shadow-Law**...

Street Fighter Alpha © Capcom

# COWBOY BEBOP






VHS | PAL
EDIZIONE ITALIANA
DOLBY SURROUND | HI-FI STEREO RECORDING
Durata: 100 minuti
DYNAMIC COLLECTION
DI 60508

DYNAMIC

*Cowboy Bebop* è una serie che tutti conoscerete benissimo, dato che è stata anche la prima serie tv giapponese ad approdare su MTV, grazie alla collaborazione con Dynamic Italia. L'emissione televisiva si è conclusa da un po', e così l'edizione in videocassetta (nonostante gli immancabili ritardi), ma vale la pena tornare sui suoi vari aspetti. L'alta qualità tecnica è sotto gli occhi di tutti, dato che probabilmente è fino ad ora la migliore animazione mai realizzata per il piccolo schermo.

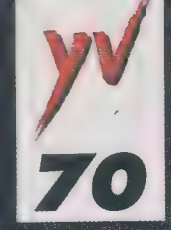
Il punto vero e proprio però è: Cowboy Bebop contiene qualcosa, o è solo un esercizio di stile?

Fin dalla sigla di testa la serie strizza l'occhio agli anni '70, cita decine di anime differenti ed altrettanti film che hanno fatto la storia del cinema e gioca con l'idea di trovare una nuova citazione ad ogni svolta d'angolo. Alcune citazione verranno poi addirittura dichiarate da **Shin'ichiro Watanabe**, regista della serie, in uno dei tanti libri di illustrazione ad essa dedicati. La stessa caratterizzazione dei personaggi rimanda neanche troppo velatamente a ***Lupin III***, proponendo addirittura relazioni interpersonali simili. Ma allora Cowboy Bebop ha una storia sua, o è una accozzaglia di tutto quanto esisteva già prima?

Il suo essere volutamente amarcord può trarre in inganno, e la grande varietà di toni utilizzati a seconda degli episodi può spiazzare più di uno spettatore. Chi dovesse vedere per caso il solo episodio 16, potrebbe pensare che la serie sia un *hard boiled* incentrato su rami corrotti della polizia. A chi si sintonizzasse sull'episodio 22 potrebbe apparire come una serie ironica che prende in giro i luoghi comuni del genere poliziesco. E così per quasi ogni episodio, ognuno in definitiva è un mondo a sé.

Questa estrema varietà di registri narrativi da un lato è un bene, perché permette allo

spettatore di non annoiarsi mai venendo sorpreso di volta in volta, ma d'altro canto può anche infastidire chi preferisce una maggiore coerenza nei temi trattati.
Eppure proprio questo sperimentalismo permette all'opera di uscire dai soliti binari, velandosi fortemente di autoironia e non curandosi nemmeno di costruire a tutti i costi una continuity perfettamente coerente. E' forse il personaggio di **Ed** quello che riesce a catturare in pieno l'anima della serie. Da ragazzina fuori di testa e hacker insuperabile, ma con una perspicacia prossima allo zero, protagonista di una dissacrante parodia del western con l'episodio 17 in compagnia dal fido **Ein**, arriva ad una improvvisa ma sincera presa di coscienza che la porta a decidere che fare nella vita. E che dire di **Faye Valentine**? Venale, approfittatrice, ma in sostanza una donna sola, senza nemmeno un passato da ricordare. E proprio questo passato, la cui scoperta rappresenta uno delle sue maggiori aspirazioni, le fa comprendere che la sua casa è ora sul Bebop. Contrariamente a Ed, che da ragazzina qual è vuole crescere e fare esperienze, Faye ha già viaggiato molto, ma non ha mai avuto un posto a cui tornare, fino all'incontro con Jet e Spike. **Jet Black** invece è una figura monolitica, un ex-poliziotto deluso che ha abbracciato la professione di cacciatore di taglie, come per continuare a servire la legge a suo modo. Il fare burbero funge da perfetto contraltare allo scavezzacollo Spike, all'impaurita Faye, ed alla bambinesca Ed, rappresentando per loro un punto di riferimento.
Nonostante queste caratteristiche decisamente drammatiche, i personaggi si adattano allo stile sciolto della serie, trovandosi a loro agio anche nelle situazioni più assurde. Come dimenticare ad esempio il viaggio di Jet e Spike nei sotterranei di Tokyo alla ricerca di un lettore Betamax nell'episodio 18?
Ma il personaggio più complesso è proprio il protagonista, **Spike Spigel**, ex mafioso fuggito dalla propria organizzazione. Un passato che vuole dimenticare, al contrario di Faye, ma che ritorna prepotentemente nella sua vita. Gli indizi vengono gettati nell'episodio 5, ripresi nella doppia avventura del 12 e del 13, e quindi conclusi nei 25 e 26. Di Spike si può dire di tutto, ma quello che rimane maggiormente impresso è il suo agire senza nemmeno conoscerne il motivo, senza capire a fondo nemmeno le proprie motivazioni.
Ma allora che cos'è questo Cowboy Bebop? Un divertissement di un regista appena asceso alla ribalta? O una storia profonda di amore e tradimenti?
E' difficile darne una definizione precisa, ed in sostanza questo è uno dei suoi migliori pregi.
*...SEE YOU, SPACE COWBOY*



# BLACK JACK

# LA SINDROME DI MOIRA

Black Jack © Tezuka Pro., Co. Ltd Shochiku co.

Nuove avventure per il più famoso medico senza licenza dell'animazione giapponese, in questa ennesima uscita di casa ***Yamato Video***. ***Black Jack***, capolavoro cartaceo creato qualche decennio addietro dalla matita del "***Dio dei Manga***", il grande ***Osamu Tezuka***, è chiamato a svolgere un'altra incredibile "*operazione*". Come per la precedente videocassetta siamo in presenza di un episodio cinematografico che si stacca dai primi, non presentando, pertanto, vicende incentrate su fenomeni paranormali.

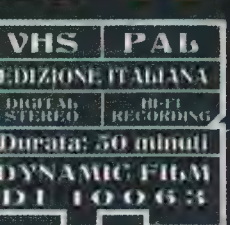
Questa volta viene preso in considerazione un discorso d'attualità, legato al mondo sportivo. Per chi non lo avesse ancora intuito, il protagonista deve vedersela con un'azienda farmaceutica specializzata in sostanze dopanti. ***Black Jack***, viene assunto, sotto il lauto compenso di due milioni di dollari, per studiare quale possa essere la causa che porta alla fine prematura un gruppo, piuttosto, veriegato di persone. Questi ultimi hanno solo una cosa in comune: dicono di far parte di una nuova razza di superuomini, esseri in grado di infrangere le barriere e i limiti dell'homo sapiens sapiens. Quale banco di prova migliore ci può essere se non le Olimpiadi? Una lotta contro il tempo e la legalità attendono Black Jack, l'unico medico in grado di trovare una soluzione.

"***Black Jack-La Sindrome di Moira***" (vedendo l'episodio capirete perchè è sottotitolato in cotal guisa... non posso dirvi altro, già vi ho rivelato fin troppo!!) è uno degli episodi meglio realizzati sia dal punto di vista tecnico sia da quello narrativo tra tutti quelli finora apparsi. Il tocco di classe viene, come sempre, dall'abile regia di ***Osamu Dezaki***, capace di conferire all'opera caratteristiche e inquadrature uniche nel genere.

L'adattamento compiuto dalla **Yamato Video** è di buon livello qualitativo, così come il doppiaggio, perfetto nella scelta delle voci.

Sicuramente è un prodotto che non può mancare nella collezione di un appassionato di **Osamu Tezuka** e dei cartoni animati in genere.

Finalmente, la ***Dynamic Italia*** propone al mercato italiano "***Master Mosquiton***", una nuova e divertente serie a metà tra il comico e l'horror. La comicità su cui si basano gli episodi dell'anime e quella schietta e tipica dell'ideatore, ***Satoru Akahori***, che, certamente tutti conoscerete per la versione cartacea di "***Bakuretsu Hunter-I Cacciatori alregoni***" (**Comic Art**). Siamo nella Transilvania degli anni '20. Una ragazzina, di nome ***Inaho***, è alle prese con alcuni libri di magia nei quali scopre la possibilità di ottenere l'eterna immortalità, a patto che entri in possesso della pietra mistica denominata "***O-Parts***". La giovane aiutata da "[illegible] vampiro master" (!?!) della sua famiglia, ***Mosquiton*** (per la protagonista è il suo "**Mon-chan**"...) parte alla ricerca dell'oggetto del suo desiderio. Naturalmente il viaggio non è così semplice come viene dipinto da Inaho, ma, vecchi nuovi e antichi e diabolici nemici tornano dall'oscurità per impadronirsi [illegible] O-Parts. Gli episodi godono di buone animazioni, opera dello ***Zero-G-Room*** e di un [illegible] affascinante, quanto affascinante character design, merito di ***Takahiro Kishida***. L'adattamento è quello tipico delle produzioni [illegible] Dynamic Italia. Per quanto riguarda il doppiaggio vale la pena [illegible] evidenziare, innanzitutto, il fatto di aver utilizzato due doppiatori diversi [illegible] per ***Yuki*** sia per ***Hono***. Inoltre dobbiamo fare una menzione speciale per ***Stella Musy***.




# Manie-Manie
## I RACCONTI DEL LABIRINTO

C'è una bambina che inseguendo il suo gatto finisce in un labirinto. C'è un pilota che non vuole arrendersi nemmeno di fronte alla morte. C'è una fabbrica gestita da robot che si rifiuta di cessare le attività.

Questo è quanto accade nei tre episodi che compongono ***Manie-Manie***, film di animazione prodotto da **Rintaro** e che vede al suo fianco **Yoshiaki Kawajiri** e **Katsuhiro Otomo**. Tutto qui?

Forse. Il primo segmento di animazione prende il titolo di **Labirinth**, e dei tre è il più onirico. Una sequenza di immagini apparentemente senza senso che si susseguono claustrofobicamente, in cui Rintaro dà sfogo alle sue capacità registiche e che porta lo spettatore a perdersi anch'esso in un labirinto dal quale è impossibile uscirne. Il *character design* di questa parte è minimalista e molto deformato, accentuando così la vena surreale.

La seconda parte si intitola **L'uomo che correva**, ed è ambientata durante una corsa in macchina in un opprimente e grigio futuro. Il ritmo delle automobili che sfrecciano lungo la pista scandisce il passare del tempo, in cui si inseriscono come flash i commenti di un reporter.

Il terzo episodio è intitolato **Interrompete i lavori**, e Otomo lo riempie di un tema a lui caro, mettendo in scena dei robot programmati così bene che non vogliono arrendersi all'idea di dovere essere smantellati, ma continuano imperterriti nel loro lavoro eliminando chi vuole interferire.

Le animazioni dell'intero film non sono nulla di eccezionale, vista anche la datazione del titolo, ma quello su cui si è puntato sono state le scelte registiche dei tre autori che hanno preso parte al progetto.

Dunque Manie-Manie si prefigura come un puro esercizio di stile? Difficile definirlo, una volta persi nel suo labirinto.

Dedicato a chi pensa che l'animazione sia una forma d'arte, e non solo un semplice mezzo di intrattenimento.

# D.ZONE

## In Questo Numero:

D.ZONE NEWS

Gameplay

Ed inoltre...

# DZONE

1. American Money 1:07
2. Fantaisie Sign 5:19
3. Don't bother none 3:39 vocal: Yamane Mai
4. Vitamin A 0:10
5. LIVE in Baghdad 3:22 vocal: Endo Masaaki
6. Cats on Mars 2:44 vocal: Gabriella Robin
7. Want it all back 4:01 vocal: Yamane Mai
8. [illegible] 2:49
9. [illegible] 5:11
10. Vitamin B 0:08
11. [illegible] 1:35 vocal: Gabriella Robin
12. [illegible] 3:04
13. Vitamin C 0:06
14. [illegible] 3:38
15. [illegible] 1:04 vocal: [illegible]
16. [illegible] 3:07
17. Forever Broke 3:14
18. Power of Kung Food Remix 5:28

[illegible] pezzi che compongono la colonna sonora di Cowboy Bebop e che sono contenuti in questo secondo CD della serie.

Cowboy Bebop © Sunrise

**Sopra**: eccovi la cover originale del secondo CD soundtrack dedicato al recente capolavoro Cowboy Bebop (Af 4). Le musiche sono di Yoko Kanno, una delle più brave artiste in circolazione, note per le musiche di Macross Plus.

Di Alessandro Caputo

## Cowboy Bebop OST

C'è un po' di tutto in questa seconda parte della colonna sonora di *Cowboy Bebop* : strumentali, ballate acustiche, pezzi fusion e persino heavy metal ; nello stesso modo in cui l'anime si presenta come un misto di più generi narrativi, ecco che la sua colonna sonora non può che essere altrettanto varia nei contenuti.

Le tracce sono 18 (per una durata complessiva di una cinquantina di minuti) di cui 2 mono, e sicuramente qualcuna è rimasta fortemente impressa a chi ha seguito il cartone su MTV o in videocassetta.

Tra tutte spicca sicuramente la traccia numero 5 ("LIVE in Baghdad"), anche perché in un CD dove sono le musiche d'atmosfera a farla da padrone, non mi sarei mai aspettato di trovare un pezzo metal (sembra una canzone dei Maiden nella loro versione peggiore, quella con Blaze Bayley, ma è decisamente bella).

Ancora degne di nota sono le tracce 3 e 17, due pezzi acustici molto belli di cui negli episodi della serie abbiamo spesso potuto sentire solo le parti iniziali, e le canzoni 7 e 11: pezzo funky-soul la prima, dolcissima ballad al pianoforte la seconda. In più, per chiudere il disco in bellezza, la versione remix di "Power of Kung Food", che abbiamo potuto apprezzare, accompagnata da bellissime immagini e da un'ottima animazione, come sigla iniziale di ogni puntata. Tra l'altro, questa versione non si discosta poi molto dall'originale. Ma dicevamo dei pezzi d'atmosfera, per forza di cose immancabili nella colonna sonora di un anime che ha fatto della musica che accompagna le sue sequenze un elemento chiave. Ed ecco che allora si spazia dall'ambient al jazz, dalla fusion al charleston anni '30. Qua e là trovano spazio addirittura ballate in stile medievale!

Il libretto è spettacolare: contiene tutti i testi e le relative traduzioni in giapponese (le canzoni sono quasi tutte cantate in inglese) ed un sacco di immagini interamente a colori tutte tratte dall'anime, con tanto di credits dello staff che ha realizzato l'intera serie.

# GP

## Dr. Slump e Arale

Dopo avervi presentato qualche gioco per ***Playstation*** dedicato esclusivamente ai robot oppure alcuni degli strategy game più famosi, questo mese vi parliamo della nuova cartuccia (sempre per la medesima consolle, non vedo l'ora di incominciare a proporvi titoli dedicati alla nuovissima versione della stessa...) incentrata sulle avventure della piccola robottina di ***Akira Toriyama***. Infatti in "***Dottor Slump & Aralechan***", avrete la possibilità di impersonare proprio il simpatico personaggio creato dal padre di **Dragonball** e di vivere con lei numerose avventure. La struttura del gioco è quella tipici di un ***RPG***, nel quale, cioè, dovete compiere determinate "missioni" per potervi migliorare e proseguire di livello, almeno fino al termine delle vicende.

Il tutto inizia proprio come nella serie televisiva omonima, che recentemente ha goduto di una seconda edizione. Il geniale quanto strampalato ***Dottor Slump*** è alle prese con la nuova e più grande creazione della sua vita: una piccola robottina, dalle sembianze umane, dotata delle stesse capacità (più o meno!!) di una ragazzina della stessa età, di nome ***Arale***. Ogni cosa potrebbe andare per il meglio se non fosse che la graziosa "bambina" avesse una forza spropositata e un desiderio di divertirsi fuori dal comune. Vi ricordate quando si metteva a giocare con l'auto della polizia, che, immancabilmente, veniva ridotta in frantumi?

Questo è solo l'inizio delle vicende, che seguono fedelmente quelle proposte nel manga pubblicato nel nostro paese, dalla **Star Comics**, con il titolo di **"Dottor Slump Colpisce Ancora!"**.

La grafica, di ottimo livello qualitativo, si basa sullo stesso design del fumetto di cui sopra. Inoltre è molto preciso e caratteristico.

Nonostante sia un RPG (*Role Playing Game*), non serve conoscere il giapponese, o, perlomeno, non è indispensabile se aguzzate un po' l'ingegno. Infatti risulta molto intuitivo.

Il gioco può apparire di ottimo gradimento per un appassionato del personaggio di Toriyama o, comunque, di tutte le storie divertenti ed umoristiche.

Dr. Slump e Arale © Bandai

# D.ZONE BOX

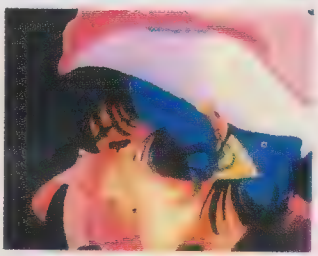
# DVD Reviews

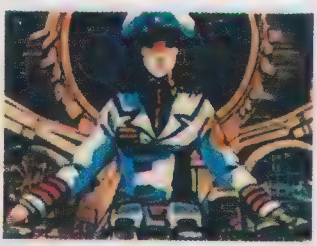
## Macross Flash Back 2012

In attesa di qualche novità nel panorama italiano dei ***DVD*** dedicati ai personaggi dell'animazione giapponese, anche per questo mese (nello scorso numero vi abbiamo parlato di "*Mononoke Hime*"), vi proponiamo un "disco" prodotto ad Hong Kong, e, più precisamente, quello di "***Macross Flash Back 2012***". Per dirvi la verità era da molto tempo che desideravo vedere questo filmato, di difficile reperibilità nel nostro paese fino a qualche tempo addietro. Per fortuna questa recentissima edizione, facilmente disponibile in ogni libreria specializzata e a costi relativamente contenuti, me ne ha data la possibilità (sono un appassionato dell'intera saga di **Macross**).

L'episodio è il risultato di un lavoro di rimontaggio delle scene maggiormente significative tratte sia dalla serie animata sia dal relativo film cinematografico. Naturalmente, non mancano spezzoni nuovissimi e totalmente inediti, che fungono da collante per le sequenze. Interessanti e degni di nota sono due "effetti speciali" utilizzati: uno quello di commistione tra l'animazione vera e propria e le immagini dal vivo; l'altro di dissolvenza.

Sono passati alcuni anni da quando la guerra contro gli ***Zentran*** è stata vinta dall'umanità e tutti gli eroi che abbiamo imparato a conoscere ed apprezzare hanno intrapreso ciascuno una propria strada. Il personaggio principale di questo video musicale (infatti l'episodio è strutturato come se lo fosse veramente…) è l'idol ***Lynn Minmay***. La cantante ricorda i più significativi momenti della sua carriera e le imprese vissute da quelli che un tempo erano i suoi più cari amici. Assistiamo, pertanto, alla morte di ***Roy Fokker***, al matrimonio tra ***Maximilian Jenius*** e la Meltran ***Mirya***, alla battaglia finale. Tutto è visto attraverso la memoria della giovane ed è accompagnato dalle sue stesse musiche, orecchiabili e ritmate. Nonostante tutto ciò, la maggior parte dell'O.A.V. è dedicata ai ricordi più dolci e, allo stesso tempo, amari: naturalmente sto parlando del periodo legato al triangolo amoroso che si è venuto a creare, all'interno della serie, tra Minmay, ***Hikaru Hichijo*** (**Rick Hunter**) e ***Misa Hayase*** (**Lisa Hayes**).





L'episodio è caratterizzato da un forte senso di nostalgia che permea le scene e le rende malinconiche.

Il prodotto è opera della ***Tatsunoko Production*** (la stessa che ne ha curato la serie e il film, oltre a tutta la "*Time Bokan Series*") e il character design è dell'abilissimo ***Haruhiko Mikimoto***, vero artefice del successo della lunga saga di "**Macross**". Purtroppo ciò che abbassa il livello qualitativo del volume è la commistione di animazioni tra loro diversissime per cura e spessore (non poteva essere altrimenti visto che si tratta, come precedentemente accennato, di una fusione di spezzoni tratti da "veicoli commerciali" molto diversi…). Questo non comporta, comunque, un abbassamento del valore dell'opera.

Un fattore molto importante da segnalare, per chi non è ancora in possesso di un lettore per questo tipo di disco, è la possibilità di vedere il filmato anche su computer (basta avere il programma adatto, non dimenticatelo!!).

Tra i lati negativi del DVD, invece, se non troviamo criticabile la qualità del veicolo (buono sotto ogni aspetto), dobbiamo segnalare la mancanza di un libretto all'interno della confezione, di sicuro interesse per gli appassionati in genere.

L'acquisto del prodotto è consigliato certamente a tutti i fan della saga e a quelli dei DVD in genere perché sia l'aspect ratio del prodotto che la qualità audio e video appagano e danno vita a mirabolanti effetti sonori sui vostri impianti.

Macross Flashback 2012 © Big West, 1985, Shoji Kawamori, Haruhiko Mikimoto

# TONY WONG

## Chi ha incastrato Drago e Tigre?

Puntata speciale del nostro viaggio nel mondo dei manwa. Stavolta ci dedicheremo a una controversia che, a suo tempo, in Cina ha mosso mari e monti suscitando discussioni a non finire, sia presso i giovani fan che presso i critici specializzati. Tutto ha inizio nel 1995 quando **Tony Wong**, boss della Jade Dinasty e autore di svariati capolavori (tra cui il celebre **Legend of an Emperor**) presenta il suo nuovo fumetto. Si tratta di **Dragon & Tiger 5^**, serie di fantascienza ambientata in un futuro post-apocalittico in cui vivono due grandi amici, **Dragon** e **Tiger**, destinati a causa delle circostanze a diventare prima rivali e poi avversari.

Durato fino al 1998, oggi **Dragon & Tiger 5^** viene pubblicato in Italia col titolo di **5^ Generazione** e in USA (dalla Image) come **Super Dragon & Tiger Heroes**. Il successo in entrambi i paesi è notevole, soprattutto grazie ai disegni di Wong che per questa serie ha dato il meglio di se stesso.

Quello che però il pubblico occidentale non sa è che a Hong Kong da molto prima del '95 viene edito regolarmente un manwa aventi per protagonisti due ragazzi di nome -guarda caso!- **Dragon** e **Tiger**! Sto parlando di **Long Hu Men** ("La porta del drago e della tigre"), opera ideata da **Cheung Man Yau** e pubblicata dalla **CultureCom**.

Un giorno parlerò più diffusamente di questo bellissimo fumetto. Per ora basti sapere che è il manwa più vecchio tra quelli tuttora in corso di pubblicazione in Cina (i primi episodi risalgono al 1972!) ed è sempre tra i dieci più venduti. I due protagonisti si chiamano **Tiger Wang** e **Dragon Shik**. Il primo (capelli neri e mossi) è il tipico eroe anni '70, come l'indimenticato **Actarus/Duke Fleed** di **Goldrake/Grendizer**: di poche parole, un po' ombroso, spesso cinico e distaccato, ma capace di veri sacrifici nel momento del bisogno. Il secondo (capelli biondi con frangia e una cicatrice sull'occhio sinistro) è più espansivo, ma anche più malinconico: romantico e disilluso al tempo stesso, capace di grandi passioni e di grandi sofferenze. Le avventure dei protagonisti di **Long Hu Men** si svolgono ai giorni nostri e spaziano dalle ambientazioni esotiche a quelle urbane. Negli ultimi anni la serie ha virato verso territori decisamente "neri", dove i cattivi sono sempre più spesso industriali senza scrupoli, militari arrivisti e capi di organizzazioni mafiose (la famigerata "Triade").

Quando il fumetto di Wong debutta, l'indubbia somiglianza (anche fisica e caratteriale, non solo nei nomi) dei Drago e Tigre di **5^ Generazione** con i Tiger e Dragon originali scatena subito fulmini e tempeste. Si arrabbiano non solo i fans di **Long Hu Men**, ma anche i critici e, ovviamente, gli avvocati della CultureCom che non perdono tempo a citare in giudizio Wong per plagio.

Wong si difende sostenendo che il "suo" manwa e i "suoi" Drago e Tigre hanno caratteristiche proprie, ben diverse da quelle del "rivale". La scelta dei nomi è, a sentire lui, un semplice riconoscimento a uno dei fumetti più amati di sempre. Insomma, per dirla come i francesi, i personaggi di Wong sarebbero un "homage" e non un "plage"!

La battaglia legale è lunga. All'inizio i giudici sembrano propendere in favore dei Dragon & Tiger "originali" (si dice che Wong abbia passato addirittura un paio di giorni in galera prima di uscire su cauzione!), ma alla fine il Tony la spunta. Le somiglianze tra i personaggi non sono ritenute sufficienti per bollare la sua opera come plagio. **Dragon & Tiger 5^** prosegue così le pubblicazioni fino al 160mo episodio (23 volumetti) e sbarca trionfalmente anche in Italia e negli USA.

Un caso un po' montato, quindi? Beh, io non direi. Tony Wong è indubbiamente un grande fumettista, ma anche un vecchio volpone (non per niente fa l'editore)! Sono convinto che quando a suo tempo ha modellato (nei nomi e nei caratteri) i personaggi di **5^ Generazione**, i riferimenti a Tiger Wang e Dragon Shik sono stati ben più di un semplice "omaggio"! Del resto la tentazione di strizzare l'occhio ai milioni di lettori di **Long Hu Men** dev'essere stata irresistibile per un affarista come lui. Per fortuna **5^ Generazione** non è affatto una copia del "rivale", anzi! Come tutte le opere migliori di Wong, è un fumetto di incredibile fascino.

# 序章Ⓑ
# 殺手王尊

E' disponibile in tutte le librerie specializzate d'Italia il nuovo tomo da 160 pagine di

F.a.

5

Neon Genesis Evangelion © Yoshiyuki Sadamoto / Gainax / Project Eva.

**Due paginette se lo meritava proprio l'ultimo nato in casa RNC... Fa si rinnova ancora dimostrando sempre più di essere la collana più completa ed aggiornata mai uscita. Tutti i robot fino al 1999 e molto altro ancora nel nuovo capitolo di Fenomeno Anime, che prosegue e completa il discorso intrapreso nel volume quarto Fenomeno Anime 4 - Big in Japan... E le sorprese non sono finite qui perché nel 2001**

Essendo l'ideale seguito di Fa4 Big in Japan, questo nuovo volume di FA, oltrechè nella grafica, riprende le tematiche ed i discorsi lasciati in sospeso nel numero quattro. Troverete al suo interno, quindi, tutti i robots più famosi fino a giungere ai successoni degli ultimi anni: lo Shin Getter Robot e Brain Powerd. Inoltre troverete tante altre schede informative per saperne sempre di più sul mondo dei robot, sulle leggende che vi circolano e su tutto quello che il mercato produce e che è a loro strettamente legato.

Imperdibile, infine, la sezione Indici di questo volume, che cataloga ed ordina i materiali presentati sia su questo che sul volume precedente... Insomma: se avete acquistato il quarto FA, non potete di certo perdervi questo quinto e preziosissimo volume!!

Yusha o Gaegaiga! © Sunrise

# L-mail

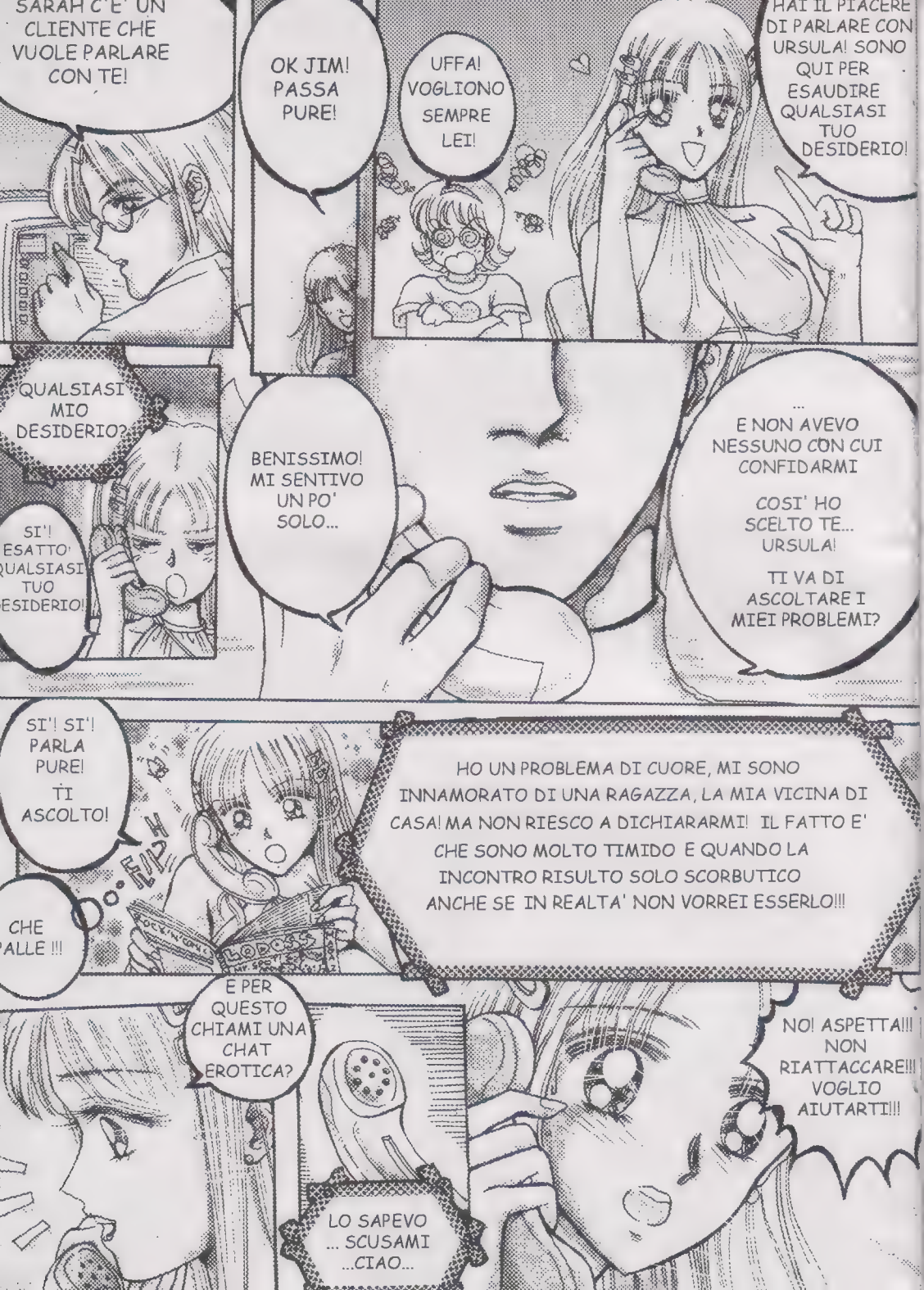
**Ciao amici di Lodoss, chi vi scrive è Betta-chan, una 15enne che ha perso totalmente la testa (perchè l'hai mai avuta?!?) per anime e manga giapponesi da molto tempo. L'ispirazione mi è venuta dopo aver letto il nr. 26, precisamente la lettera di Lina (alias Ilaria Rivoire), insomma da un bel po' di tempo mi chiedevo che fine avesse fatto quello splendido fumetto che è il Violinista di Hamelin. Così ho pensato di scrivere alla posta di Conan per saperne qualcosa di più ma non c'è stato niente da fare. Hamelin sembrava essere sparito nel nulla!**
**Ditemi qualcosa voi...**
Risposta brevissima a quella è più che altro una lettera del passato perché giuntaci oltre un anno fa. La pubblichiamo solo ora per via del fatto che, e ve ne sarete accorti, di spazio per la posta recentemente ce ne è stato davvero poco... Chiudiamo oggi la storia Hamelin-Comic Art dicendo che alcuni mesi fa, proprio sulla posta di Conan (o era Noritaka?!?!) la nuova redazione ha ampiamente spiegato le motivazioni del taglio di questa serie... Pubblichiamo oggi questa lettera, però, anche perché vi annunciamo che Qualcuno sta tentando, proprio in questo momento, di riportare in Italia il magico Violinista e di riaprire l'angolo della Posta più bello che sia mai stato pubblicato in Italia...

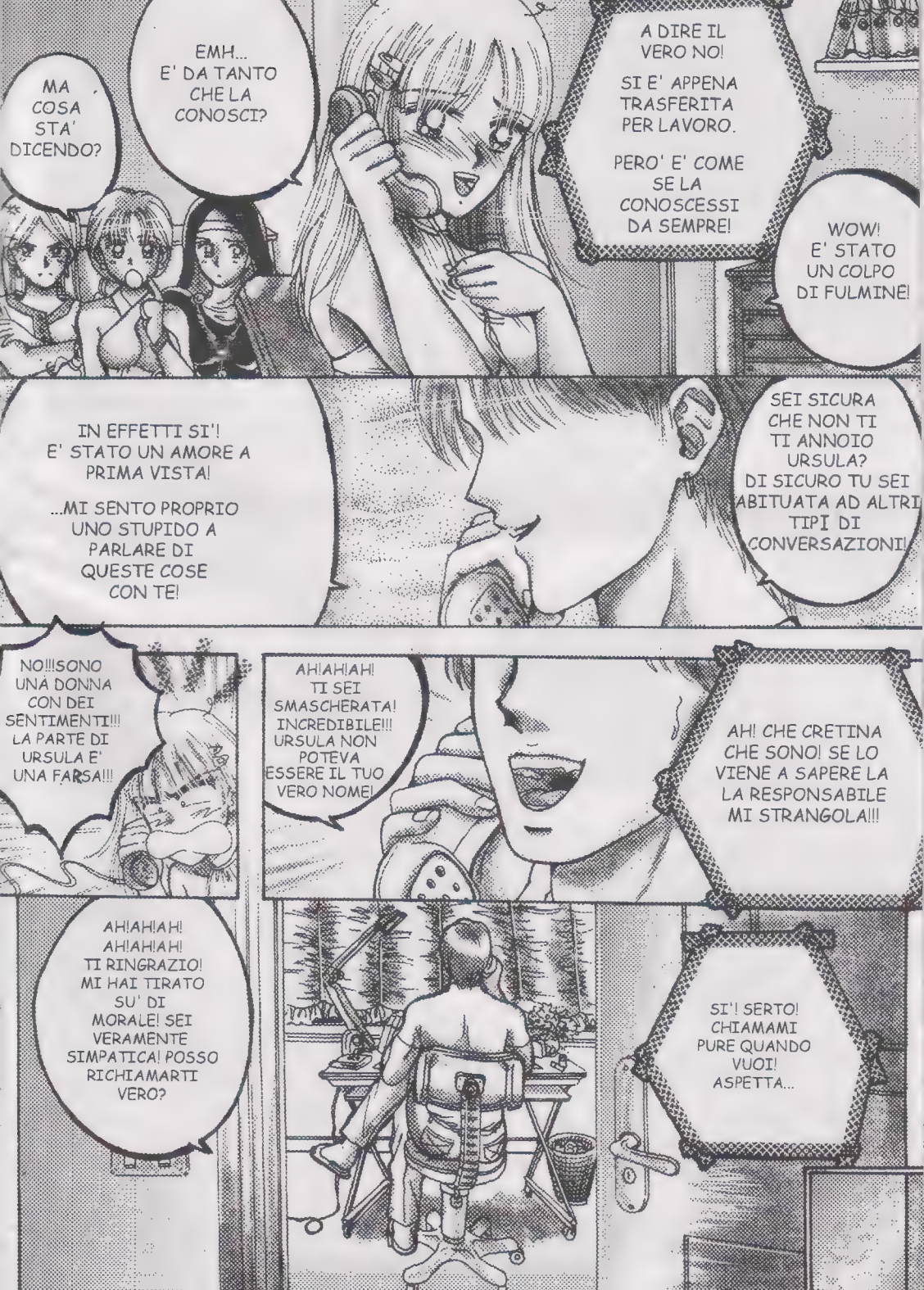
**Ciao a Tutti, vi ricordate di me? Sono Manuela detta Sadamanu, una fans sfegatata del Mistero della Pietra Azzurra e Evangelion che vi scrisse un papiro (per i resi devi rivolgerti al Museo egizio di Torino! NdFF). Innanzitutto complimenti per la struttura del nuovo Lodoss, Anime Mito è un'ottima idea (a volte siete geniali!!!) e propongo subito di fare in futuro un articolo su Macross, Focus è sempre molto apprezzata, mentre Animation Fandom è fatta molto bene... Un discorso a parte lo vale D-Zone, che leggo con attenzione ad ogni numero perché grande acquirente di CD e videogames (mio fratello ne va matto).**
**Ora vorrei farvi alcune domande: 1) Ho letto che la casa di X 1999 ha avuto delle difficoltà che dovrebbero essersi risolte... Ditemi qualcosa sull'argomento. 1bis) Ma Utatane si è dimenticato di noi, io sto aspettando Lythtis dal marzo '99... Sarò sfigata io... Però sono in buona compagnia, vero... Altrettanto dicasi per Seraphic Feather. 2) E' prevista l'uscita delle VHS di DNA2. 3) Avete idea del motivo per cui nelle prime sei video di EVA c'era anche l'enciclopedia inclusa oltre al gadgect mentre nella settima c'era un semplice coupon? Non è che le vendite sono calate e devono ridurre i costi? Se fosse così se la sono cercata. Logico che dopo diversi mesi di attesa si perde l'entusiasmo!!! 4) Ma che *****! Passi per la VHS di Evangelion, ma che fine ha fatto il manga?**
**Bene, per il momento ho esaurito le mie domande, ma non temete perché tornerooooo'... In fondo sono un clone e "if I die I can be replaced".**
Ok... Fammi fare il punto della situazione... Da dove comincio... Mi sa che devo essere telegrafico perché lo spazio sta per finire e passo alle risposte:
1) Tutti i problemi derivati dall''edizione italiana di X sono ormai risolti, difatti già da alcuni mesi questa serie ha ripreso ad uscire regolarmente.
1bis) Le opere di Utatane sono sempre molto ricercate dagli appassionati e noi di Lodoss, dovresti saperlo se ci segui da molto tempo, siamo dei suoi grandissimi fans; però effettivamente da alcuni mesi a questa parte, fatta esclusione per il manga che citi, non è uscito praticamente nulla. Meno male che di recente è stato rieditato per le edicole il bellissimo manga Coutndown 5-4-3-2-1.
2) I diritti per la serie TV di DNA2 sono già stati acquistati da diversi anni per il mercato italiano; purtroppo chi li ha non ha intenzione di immetterli sul mercato o di autoprodurli... Chi sarà?! NON è Yamato Video! 3) Mah... Forse... Chissà... 4) Pazienza... Questa estate sarà allietata dall'uscita di altri due numeri del fumetto perché in Giappone da alcuni mesi è ormai disponibile il nuovo tankobon della serie. Un ciao a tutti dalla redazione.

PS: Posta scarna in questo numero... Come avrete visto... Però la nuova struttura di Lodoss non ci permette di sfruttare un numero di pagine fisso ogni mese per sbrogliare le nostre scrivanie quotidianamente sommerse dalla posta inevasa. Cinque [illegible] nali, nel prossimo numero, segneranno, l'inizio di una nuova era di [illegible] del nuovo numero.

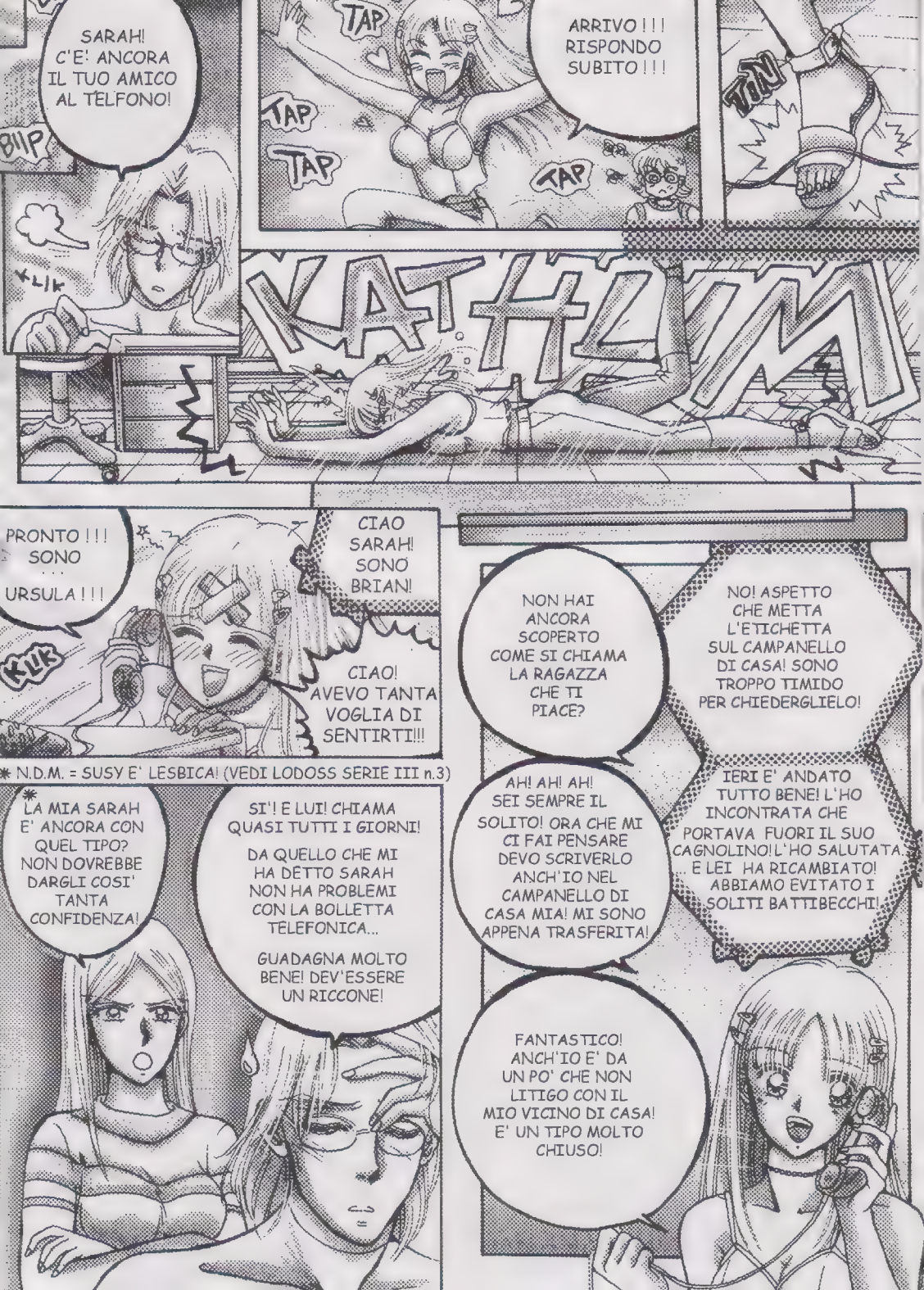
# *166*

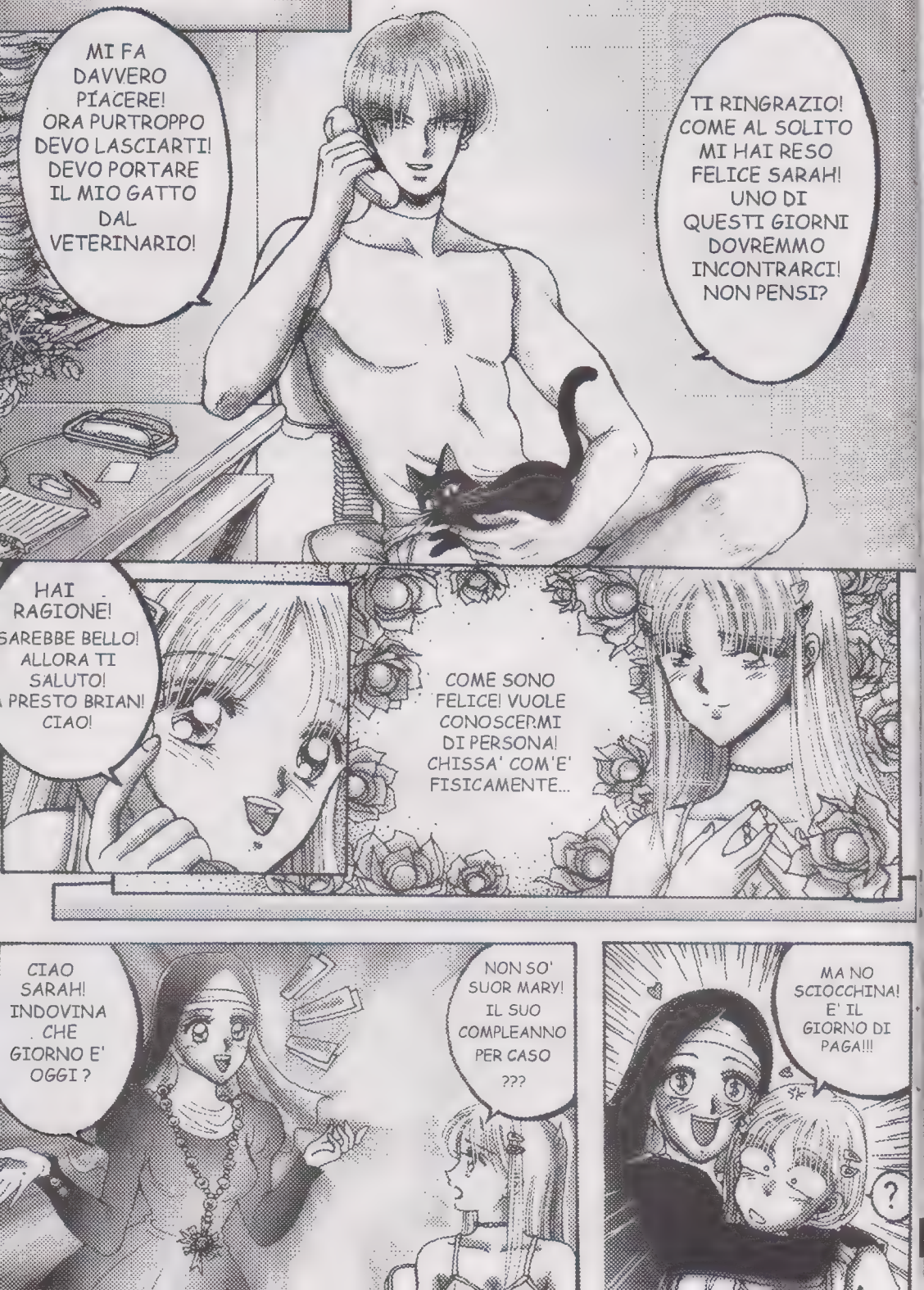
MARCO ALBIERO

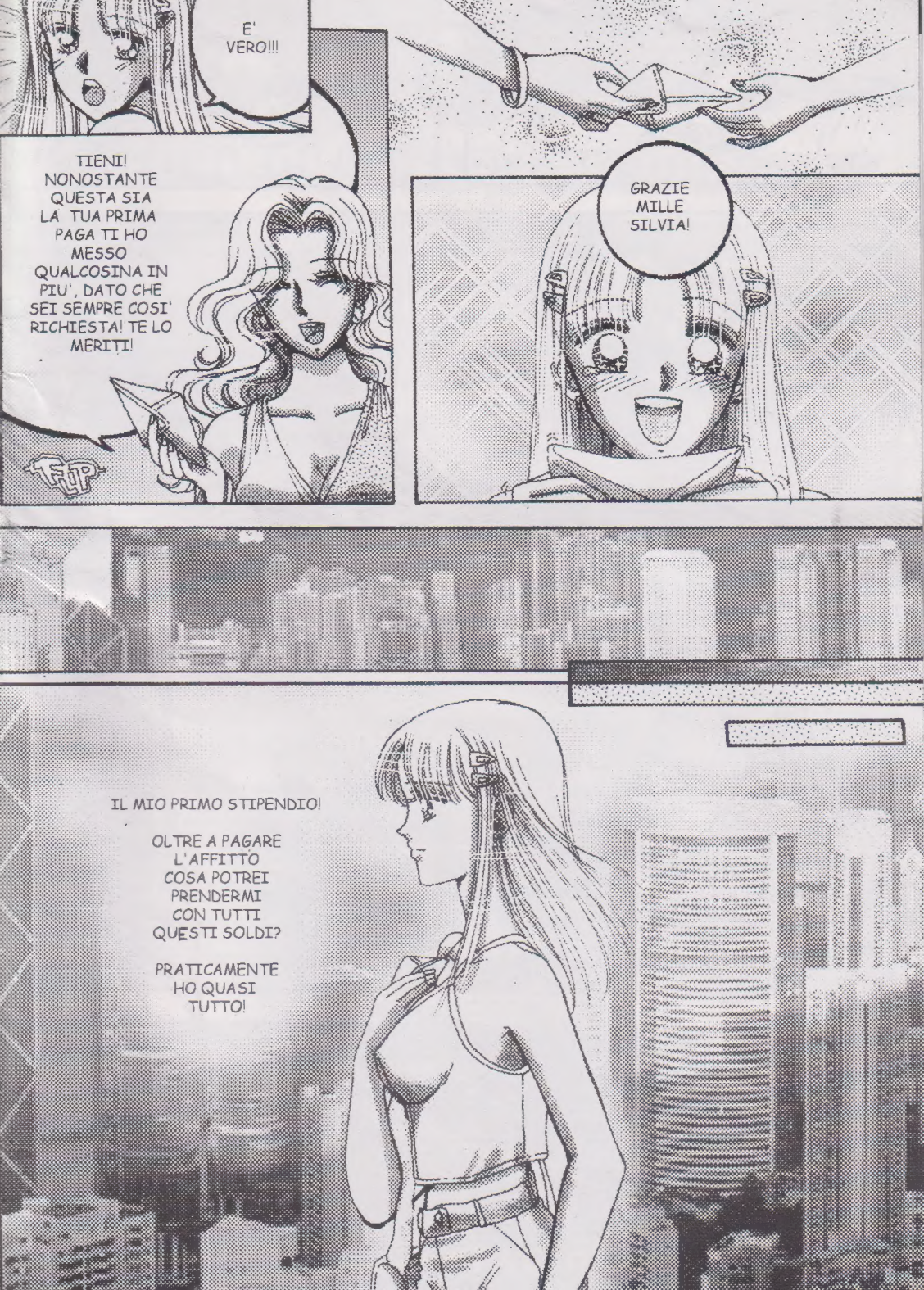

SARAH C'E' UN CLIENTE CHE VUOLE PARLARE CON TE!
OK JIM! PASSA PURE!
UFFA! VOGLIONO SEMPRE LEI!
HAI IL PIACERE DI PARLARE CON URSULA! SONO QUI PER ESAUDIRE QUALSIASI TUO DESIDERIO!
QUALSIASI MIO DESIDERIO?
SI'! ESATTO! QUALSIASI TUO DESIDERIO!
BENISSIMO! MI SENTIVO UN PO' SOLO...
... E NON AVEVO NESSUNO CON CUI CONFIDARMI
COSI' HO SCELTO TE... URSULA!
TI VA DI ASCOLTARE I MIEI PROBLEMI?
SI'! SI'! PARLA PURE! TI ASCOLTO!
CHE PALLE !!!
HO UN PROBLEMA DI CUORE, MI SONO INNAMORATO DI UNA RAGAZZA, LA MIA VICINA DI CASA! MA NON RIESCO A DICHIARARMI! IL FATTO E' CHE SONO MOLTO TIMIDO E QUANDO LA INCONTRO RISULTO SOLO SCORBUTICO ANCHE SE IN REALTA' NON VORREI ESSERLO!!!
E PER QUESTO CHIAMI UNA CHAT EROTICA?
LO SAPEVO ... SCUSAMI ...CIAO...
NO! ASPETTA!!! NON RIATTACCARE!!! VOGLIO AIUTARTI!!!

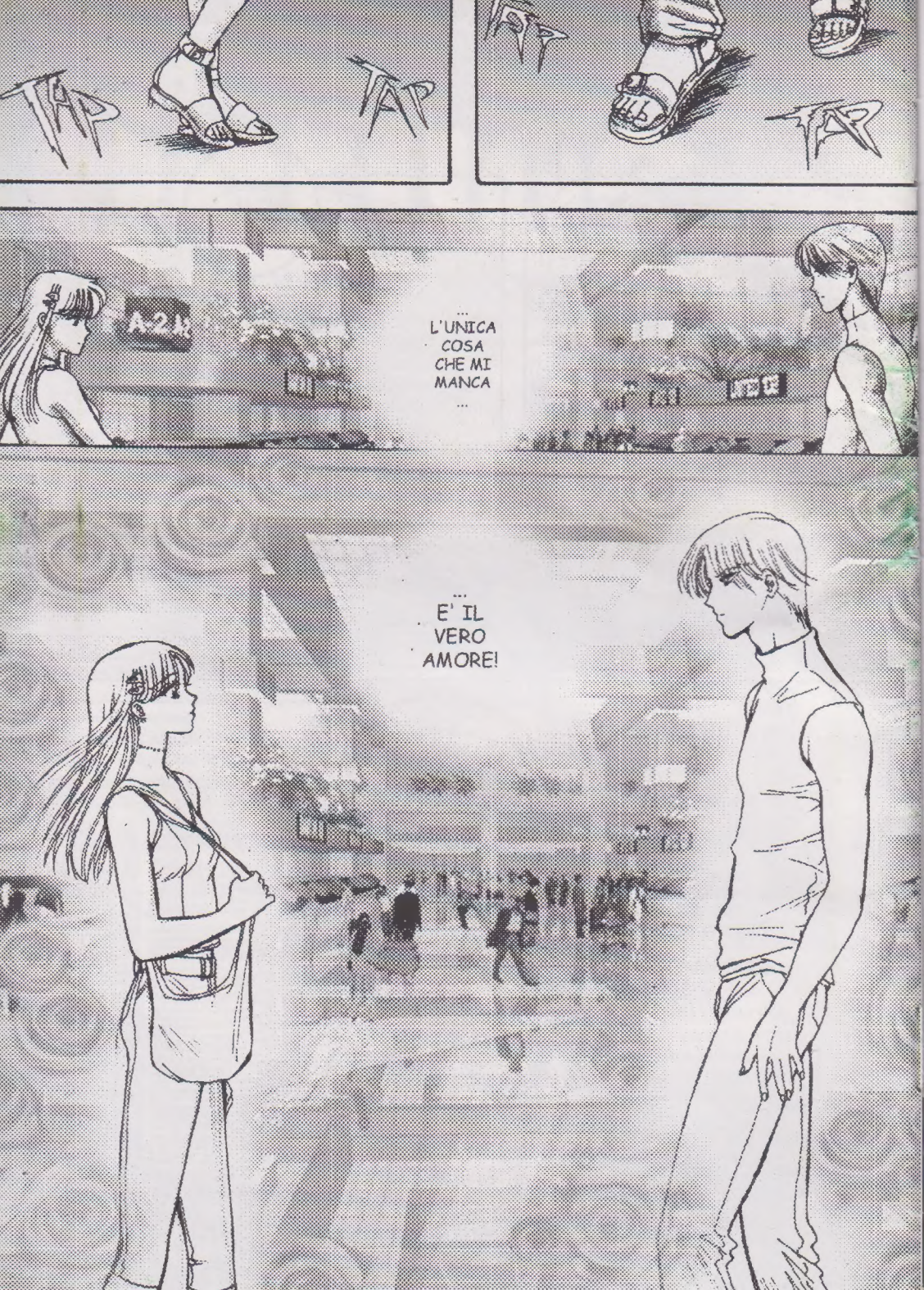

MA COSA STA' DICENDO?
EMH... E' DA TANTO CHE LA CONOSCI?
A DIRE IL VERO NO!
SI E' APPENA TRASFERITA PER LAVORO.
PERO' E' COME SE LA CONOSCESSI DA SEMPRE!
WOW! E' STATO UN COLPO DI FULMINE!
IN EFFETTI SI'! E' STATO UN AMORE A PRIMA VISTA!
...MI SENTO PROPRIO UNO STUPIDO A PARLARE DI QUESTE COSE CON TE!
SEI SICURA CHE NON TI TI ANNOIO URSULA? DI SICURO TU SEI ABITUATA AD ALTRI TIPI DI CONVERSAZIONI!
NO!!!SONO UNA DONNA CON DEI SENTIMENTI!!! LA PARTE DI URSULA E' UNA FARSA!!!
AH!AH!AH! TI SEI SMASCHERATA! INCREDIBILE!!! URSULA NON POTEVA ESSERE IL TUO VERO NOME!
AH! CHE CRETINA CHE SONO! SE LO VIENE A SAPERE LA LA RESPONSABILE MI STRANGOLA!!!
AH!AH!AH! AH!AH!AH! TI RINGRAZIO! MI HAI TIRATO SU' DI MORALE! SEI VERAMENTE SIMPATICA! POSSO RICHIAMARTI VERO?
SI'! SERTO! CHIAMAMI PURE QUANDO VUOI! ASPETTA...

NON TI HO ANCORA DETTO UNA COSA! IL MIO VERO NOME... E' SARAH!
IO MI CHIAMO BRIAN! A PRESTO SARAH! GRAZIE ANCORA DI TUTTO! CIAO!
CHE STRANA SENSAZIONE...
KLIK
NON MI ERA MAI SUCCESSA UNA COSA DEL GENERE! COM'ERA CALDA E RASSICURANTE LA SUA VOCE...
?
SARAH ! ! ! SEI UNA CRETINA ! ! !
COME TI SEI PERMESSA DI DIRE CHE URSULA E' UN NOME D'ARTE! E PER DI PIU' HAI DETTO IL TUO VERO NOME!!!
TI AVEVO VIETATO DI FARLO!!!
AHHH!!! MI SCUSI SILVIA!!! PERDONO !!!
EHI ! ! ! NON FACCIA DEL MALE ALLA MIA SARAH ! ! !


SARAH! C'E' ANCORA IL TUO AMICO AL TELFONO!
BIIP
KLIK
TAP
TAP
TAP
ARRIVO!!! RISPONDO SUBITO!!!
TIN
KATHUM
PRONTO!!! SONO ... URSULA!!!
KLIK
CIAO SARAH! SONO BRIAN!
CIAO! AVEVO TANTA VOGLIA DI SENTIRTI!!!
NON HAI ANCORA SCOPERTO COME SI CHIAMA LA RAGAZZA CHE TI PIACE?
NO! ASPETTO CHE METTA L'ETICHETTA SUL CAMPANELLO DI CASA! SONO TROPPO TIMIDO PER CHIEDERGLIELO!
AH! AH! AH! SEI SEMPRE IL SOLITO! ORA CHE MI CI FAI PENSARE DEVO SCRIVERLO ANCH'IO NEL CAMPANELLO DI CASA MIA! MI SONO APPENA TRASFERITA!
IERI E' ANDATO TUTTO BENE! L'HO INCONTRATA CHE PORTAVA FUORI IL SUO CAGNOLINO! L'HO SALUTATA... E LEI HA RICAMBIATO! ABBIAMO EVITATO I SOLITI BATTIBECCHI!
FANTASTICO! ANCH'IO E' DA UN PO' CHE NON LITIGO CON IL MIO VICINO DI CASA! E' UN TIPO MOLTO CHIUSO!
* N.D.M. = SUSY E' LESBICA! (VEDI LODOSS SERIE III n.3)
* LA MIA SARAH E' ANCORA CON QUEL TIPO? NON DOVREBBE DARGLI COSI' TANTA CONFIDENZA!
SI'! E LUI! CHIAMA QUASI TUTTI I GIORNI!
DA QUELLO CHE MI HA DETTO SARAH NON HA PROBLEMI CON LA BOLLETTA TELEFONICA...
GUADAGNA MOLTO BENE! DEV'ESSERE UN RICCONE!


MI FA DAVVERO PIACERE! ORA PURTROPPO DEVO LASCIARTI! DEVO PORTARE IL MIO GATTO DAL VETERINARIO!
TI RINGRAZIO! COME AL SOLITO MI HAI RESO FELICE SARAH! UNO DI QUESTI GIORNI DOVREMMO INCONTRARCI! NON PENSI?
HAI RAGIONE! SAREBBE BELLO! ALLORA TI SALUTO! A PRESTO BRIAN! CIAO!
COME SONO FELICE! VUOLE CONOSCERMI DI PERSONA! CHISSA' COM'E' FISICAMENTE...
CIAO SARAH! INDOVINA CHE GIORNO E' OGGI?
NON SO' SUOR MARY! IL SUO COMPLEANNO PER CASO ???
MA NO SCIOCCHINA! E' IL GIORNO DI PAGA!!!
?


E' VERO!!!
TIENI! NONOSTANTE QUESTA SIA LA TUA PRIMA PAGA TI HO MESSO QUALCOSINA IN PIU', DATO CHE SEI SEMPRE COSI' RICHIESTA! TE LO MERITI!
FLIP
GRAZIE MILLE SILVIA!
IL MIO PRIMO STIPENDIO!
OLTRE A PAGARE L'AFFITTO COSA POTREI PRENDERMI CON TUTTI QUESTI SOLDI?
PRATICAMENTE HO QUASI TUTTO!


TAP
TAP
TAP
TAP
A-24
...
L'UNICA
COSA
CHE MI
MANCA
...
...
E' IL
VERO
AMORE!

# LA TERRA DELLE OMBRE

**Settembre 2000**

**Una Nuova Saga Fantasy ha inizio**

Il CLUB DEL FUMETTO e GRAFFITI® presentano

# COMICONVENTION MILANO™

11° ANNO

EDIZIONE 2000

## Centro Congressi Quark Hotel

Via Lampedusa, 11/A - Milano

23-24 settembre 2000 h. 10.00 - 19.00

### Settori della manifestazione

- Mostra del fumetto
- Tavole originali
- Proiezioni
- Incontri
- Giochi di ruolo
- Videogames

### Eventi

- Milano Card 2000
- Tornei di giochi di carte
- Mostra esordienti *(Disegni originali di autori esordienti)*

L'ingresso unico £ 10.000 comprenderà un *albo a fumetti* in edizione speciale (fino ad esaurimento), l'ingresso al settore proiezioni ed altri simpatici omaggi!!!

Informazioni e contatti: **Comiconvention™**

✆ **02/670.64.19 - 257.83.34 - 215.21.11**

**www.comiconvention.com**

*N.B. - Le informazioni contenute in questa nota informativa potranno subire variazioni a discrezione dell'organizzazione.*